JEU DE PAUME

dossier enseignants

mars – mai 2011

Aernout Mik
Communitas

Société Réaliste
Empire, State, Building

dossier enseignants, mode d'emploi

Conçu par le service éducatif, en étroite collaboration avec l'ensemble de l'équipe du Jeu de Paume, ce dossier propose aux enseignants et à leurs élèves des outils de réflexion et d'analyse pour leur permettre de construire leur propre rapport aux œuvres.

Il se compose de deux parties :
▮ **découvrir les expositions** offre une première approche des artistes et des œuvres exposées à travers la présentation de données chronologiques, iconographiques et bibliographiques.

▮ **approfondir les expositions** développe plusieurs axes thématiques autour de l'image et de l'histoire de la représentation, des encadrés sur des sujets transversaux intitulés « repères » et des pistes de recherche en relation avec les programmes scolaires (bulletins officiels du primaire et du secondaire).

Ce dossier est remis aux enseignants à l'occasion des **visites préparées**, au cours desquelles un conférencier du Jeu de Paume présente les œuvres et le projet de l'exposition. Outre la préparation de la venue des élèves aux expositions, ces séances sont destinées à élaborer les axes de travail qui seront développés en classe.

année scolaire 2010-2011

▮ la formation des enseignants
Le service éducatif propose aux enseignants un programme de formation continue en articulation avec les expositions du Jeu de Paume. En accord avec ses missions, le service éducatif souhaite permettre aux professeurs de bénéficier d'une relation régulière avec les œuvres et contribuer ainsi à leur enrichissement culturel à long terme.

▮ les partenariats scolaires
Permettre aux élèves de s'initier à la culture visuelle de l'époque moderne et contemporaine et de s'approprier une réflexion sur la question de l'image, en s'appuyant sur les expositions du Jeu de Paume, tel est le but de ces partenariats.
Leur programme, élaboré en fonction des objectifs des enseignants et du niveau des élèves, est constitué de « modules » : visites préparées, visites des trois expositions, rencontres thématiques en classe. Après l'exposition « André Kertész », les œuvres d'Aernout Mik et de Société Réaliste nous permettront d'interroger les signes et codes visuels de représentation de l'espace et les valeurs qui leur sont associées.

Pour plus d'informations : 01 47 03 04 95 / serviceeducatif@jeudepaume.org

contacts

Matthias Tronqual
responsable du service éducatif
matthiastronqual@jeudepaume.org

Pauline Boucharlat
chargée des publics scolaires
01 47 03 04 95 / paulineboucharlat@jeudepaume.org

Marie-Louise Ouahioune
réservations des visites et des rencontres thématiques en classe
01 47 03 12 41 / serviceeducatif@jeudepaume.org

Conférenciers et formateurs
01 47 03 12 42
Sabine Thiriot
sabinethiriot@jeudepaume.org
Juan Camelo
juancamelo@jeudepaume.org
Louise Hervé
louiseherve@jeudepaume.org

Ce dossier est publié à l'occasion des expositions « Aernout Mik : Communitas » et « Société Réaliste : Empire, State, Building », présentées du 1er mars au 8 mai 2011.

« Aernout Mik : Communitas » est coproduite par le Jeu de Paume, Paris, le Museum Folkwang, Essen, et le Stedelijk Museum, Amsterdam.

« Société Réaliste : Empire, State, Building » est coproduite par le Jeu de Paume, Paris, et le Ludwig Múzeum – musée d'Art contemporain, Budapest ; elle a reçu le soutien de l'Institut hongrois de Paris.
L'œuvre *The Fountainhead* a été produite par l'Académie Jan van Eyck, Maastricht.

couverture :
Aernout Mik, *Osmosis and Excess*, 2005 (photo : Florian Braun)
Société Réaliste, *The Fountainhead*, 2010

ci-contre :
Société Réaliste, *Spectral Aerosion*, 2010-2011
(photo : Verena Kathrein)

© Aernout Mik, courtesy carlier | gebauer, Berlin
© Société Réaliste, courtesy des artistes
© Jeu de Paume, Paris, 2011

Le Jeu de Paume est subventionné par le ministère de la Culture et de la Communication

Il bénéficie du soutien de **Neuflize Vie**, mécène principal

Les Amis du Jeu de Paume s'associent à ses activités.

/ découvrir les expositions

Aernout Mik : Communitas 5
/ repères : Installation vidéo et place du spectateur 7
œuvres exposées 6
orientations bibliographiques 9
plan de l'exposition 9

Société Réaliste : Empire, State, Building 10
/ repères : L'image, outil de diffusion de la société industrielle 11
œuvres exposées 12
/ repères : *The Fountainhead*, une œuvre d'Ayn Rand, de King Vidor et de Société Réaliste 13
orientations bibliographiques 15

/ approfondir les expositions

Reprises et déplacements d'images 17
Le remploi ou *found footage* 17
Le remploi intertextuel ou « en esprit » 18
Hybridation et combinaison 19
références 20
orientations bibliographiques 21
pistes de recherches 22

Déconstruction et reconstruction des espaces collectifs 24
La typographie et la cartographie : des systèmes d'organisation de l'espace 24
La foule et la société de masse 24
L'anomie 25
La « communauté comme dissentiment » 26
L'entropie 27
références 28
orientations bibliographiques 30
pistes de recherche 31

découvrir
les expositions

Aernout Mik, *Osmosis and Excess*, 2005 (photo : Florian Braun)

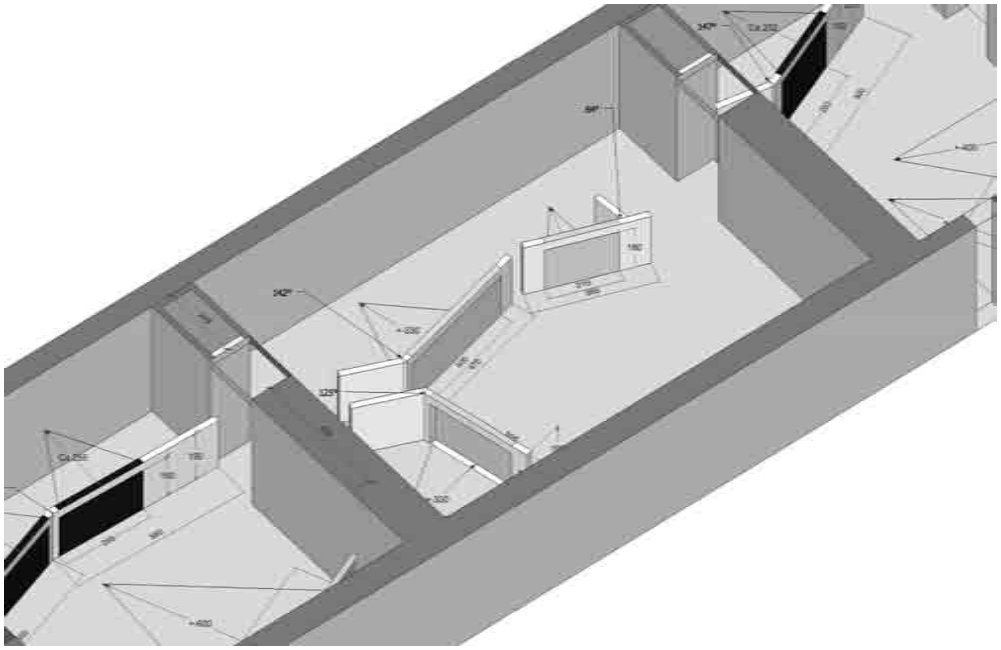
Aernout Mik : Communitas

Organisée par le Jeu de Paume, avec le Museum Folkwang d'Essen et le Stedelijk Museum d'Amsterdam, cette exposition, conçue en étroite collaboration avec Aernout Mik (né aux Pays-Bas en 1962 et sculpteur de formation), réunit un ensemble de travaux réalisés par l'artiste au cours des dix dernières années, tout en mettant l'accent sur ses œuvres les plus récentes. Huit installations sont présentées dans un cadre spécialement conçu pour l'occasion, les constructions architecturales étant partie intégrante de son travail.
Le titre, « Communitas » – emprunté à celui d'une vidéo réalisée par l'artiste en 2010 –, se réfère au concept développé par l'anthropologue britannique Victor Turner. Par *communitas*, expliquent les commissaires de l'exposition, Turner « entend le processus d'une société en devenir, qui confère une égalité provisoire à tous les membres de cette communauté. Dans cette phase de transition, l'esprit communautaire est vécu avec intensité ; la sensation de vivre-ensemble est très forte. […] Dans la vision de Turner, il s'agissait d'un produit d'"anti-structure", d'une phase intermédiaire entre deux périodes de structure sociale "normale"[1]. » Ces formes de rencontre communautaire apparaissent également dans les vidéos d'Aernout Mik, où le concept de communauté « n'est pas toujours synonyme de proximité ou de solidarité. On y voit en effet des signes de désagrégation, d'éclatement, de stagnation et d'apathie […]. Ce miroir ne nous renvoie pas seulement l'image de ce que nous voulons être, mais aussi de ce que nous sommes aujourd'hui : il nous confronte à notre rapport obsessionnel à l'abondance matérielle, à l'effritement d'une société lors d'un conflit politique, d'une crise économique et de tensions multiraciales[2]. » Mais, dans le même temps, l'expérience du chaos ouvre l'œuvre de Mik sur un nouveau commencement, sur la possibilité d'une nouvelle société.
Bien qu'elles s'apparentent à des documents sur des événements contemporains, la plupart des œuvres d'Aernout Mik sont mises en scène. L'absence d'intrigues et de personnages marquants rend l'interprétation du sujet et du contexte difficile. Si son travail ne fait pas directement référence à des faits actuels, les problèmes sociaux et politiques sont cependant au cœur de sa démarche.

Filmer après le désastre
« Mes pièces traitent d'événements politiques ou sociaux mais ne sont pas des images directes de ces événements. Elles agissent comme des sortes de flashs que vous pouvez reconnaître sans pour autant les situer précisément. » À travers ces propos, Aernout Mik décrit le sentiment d'« inquiétante étrangeté » qui saisit le spectateur à la vision de ses œuvres. Qu'il s'agisse d'une pharmacie envahie par la boue (*Osmosis and Excess*) ou d'une place boursière où règne le plus profond désarroi (*Middlemen*), ce n'est pas le processus du drame que donnent à voir les œuvres de Mik, mais les conséquences du désastre sur des foules hagardes et impuissantes. La fonction des espaces publics filmés est d'emblée identifiable par le spectateur, sans que, toutefois, ces espaces ne renvoient à des lieux précis. De même, si les événements montrés ont toujours l'air de catastrophes, nous n'en voyons que l'après-coup. Dans la plupart des vidéos de l'artiste, l'absence de son, et en particulier de dialogue, renforce cet effet d'incompréhension face à ce qui se déroule sous nos yeux. Du drame qui a déjà eu lieu, Mik ne nous révèle jamais aucun élément factuel.

Rapport d'échelle : du collectif au particulier
Par les effets de scénographie, Mik cherche à insérer l'œuvre dans le monde du spectateur, qui participe ainsi physiquement à l'installation. Il s'emploie notamment à brouiller la frontière entre les espaces : les vidéos sont projetées à échelle humaine, parfois dans des lieux qui outrepassent la salle d'exposition (hall ou couloir de musée), et mettent directement en jeu le corps du spectateur. La projection sur plusieurs écrans impose au visiteur de sélectionner ce qu'il souhaite voir et d'opérer par le regard un montage de la scène qui lui est montrée en différents endroits.
Le spectateur se retrouve ainsi dans la même position que les foules filmées, dont les gestes paraissent absurdes et les comportements désabusés. Comme les protagonistes, il assiste, sans comprendre, aux effets produits par une catastrophe dont il ne sait rien. Sa place dans le dispositif est également questionnée par l'incessant va-et-vient entre les différentes échelles qui vont du particulier au collectif. Dans *Osmosis and Excess*, le raccord d'un plan rapproché sur des enfants qui jouent aux petites voitures au plan d'ensemble d'un terrain vague dans lequel gisent des centaines de véhicules abandonnés permet de susciter une réflexion sur les comportements particuliers et leurs conséquences à grande échelle. Les notions de comportement de masse, de rapport entre l'individu et la collectivité sont mises en jeu à travers le dispositif d'exposition lui-même et le rôle du spectateur.

Mise en scène
Si les images filmées par Mik renvoient chaque spectateur à des sortes d'images-souvenirs collectives issues des médias, elles ne se présentent pourtant jamais comme de fausses images documentaires. Les situations fictives, qui ressemblent à des reportages télévisés, à des images provenant des médias, ne se laissent pas appréhender comme des scènes réalistes mais, au contraire, le caractère apparent de leur mise en scène nous donne à penser la représentation du collectif.
Les personnes qui jouent dans ces vidéos apparaissent davantage comme des figures ou des figurants que comme des personnages individualisés, et les gestes ou trajectoires de chacun de ces « figurants » dans le cadre ne font sens que par rapport à ceux qui les entourent. Le caractère générique des lieux publics comme des individus confère une dimension globale à la réflexion engagée sur les agissements collectifs.



Prévisualisation des espaces de l'exposition

Temps de la boucle

Si Mik cherche à brouiller les limites spatiales des images en projetant souvent ses vidéos dans des zones-frontières entre l'espace public et la salle d'exposition, il joue également avec les limites de la temporalité en présentant ses films en boucle.
touch, rise and fall débute dans une petite salle où les employés d'un aéroport trient de nombreux articles confisqués à des voyageurs pour les transporter dans des sacs poubelles. Le trajet absurde des objets, depuis les bagages des voyageurs jusqu'au rebut, se répète sans fin, tout comme la boucle temporelle dans laquelle Mik insère ses images. Le temps non linéaire et cyclique de monstration vient appuyer le propos des images. Ni début, ni fin pour ces scènes de désordres et de catastrophes qui se réitèrent inlassablement, dans une litanie d'images en mouvement. Au-delà de la boucle qui permet de relier le début et la fin de chaque vidéo, les plans eux-mêmes se rejouent, étant repris dans leur intégralité ou par fragments.

1. Leontine Coelewij, Marta Gili, Sabine Maria Schmidt, « Introduction », in *Aernout Mik. Communitas*, catalogue de l'exposition, Göttingen, Steidl Verlag / Paris, éditions du Jeu de Paume, 2011, p. 9.
2. *Ibid.*

œuvres exposées

***Middlemen*, 2001**

Dans un *travelling* lent et continuel, la caméra filme les attitudes, mouvements et réactions des *middlemen*, ces courtiers ou agents de change de la Bourse. Le spectateur peut aisément émettre des hypothèses quant à la nature de la scène qui se déroule sous ses yeux, sans en connaître ni les circonstances exactes ni l'aboutissement. Le sol jonché de papiers évoque une activité récente intense, et l'affairement ou l'abattement de certains protagonistes laisse deviner la nature dramatique de l'événement : chute brutale des cours ou probable catastrophe économique. Dans cette séquence, Aernout Mik lance ses acteurs dans l'arène d'une situation traumatisante, pour voir ou laisser voir ce qui peut ou non se produire. L'image glisse d'un personnage à l'autre sans hiérarchie, sans récit et sans bande sonore et le spectateur est saisi d'un sentiment de curiosité vaguement inquiet. La scène qui se déroule sous ses yeux engendre certes une réflexion sur les comportements de groupe, mais elle pourrait tout aussi bien être l'interprétation stéréotypée d'événements qui agitent la société contemporaine.

***Park*, 2002**

Ici encore le spectateur cherchera vainement à percer le mystère de la scène chaotique à laquelle il assiste : dans un coin de ce qui semblerait être un parc ou un jardin public, des individus sautent et se déplacent dans des cadences variées, tandis que d'autres restent assis et effectuent des gestes incompréhensibles et répétitifs. Comme dans d'autres installations, l'artiste s'intéresse *a priori* aux manifestations de délires, à la perte de contrôle et à l'irrationnel. Dans l'étroitesse du lieu où se déroule la scène (quelques mètres carrés), la caméra inspecte avec la même indifférence les hommes, les chiens et les arbres. Tout – y compris l'ombre du spectateur qui

Installation vidéo et place du spectateur

« J'ai toujours été intéressé par les corps dans l'espace, par la présence des corps dans l'espace, ce qui constitue bien sûr un point de départ sculptural. Mais pendant que je travaillais avec cette idée, mon intérêt s'est porté de plus en plus sur l'idée d'installations, je dirais plutôt de "situations", où des constellations de personnes ou d'êtres vivants ou d'objets se rencontrent dans l'espace[1]. »

Dès les premiers temps de l'art vidéo, son « inventeur », Nam June Paik, relie ses recherches sur l'image électronique avec l'objet télévisuel. Il envahit ensuite l'espace qu'il avait auparavant investi dans ses performances. L'installation vidéo provient donc à la fois de l'histoire de la performance, des nouvelles technologies et de l'histoire de la sculpture, opérant des passages entre ces domaines. « Le privilège de l'installation vidéo est d'impliquer globalement le visiteur en sollicitant tous ses sens. Le corps n'y est jamais confronté au seul dispositif électronique mais aussi à un espace déterminé. […] La construction, qui n'est pas nécessairement achevée et peut se réduire à un simple fragment, a un statut ambigu. Celui-ci n'est pas vraiment fonctionnel, il n'est pas purement symbolique non plus. L'enjeu consiste à produire certains effets sur le comportement du visiteur, à éveiller chez lui des sensations susceptibles d'ouvrir diverses interrogations[2] ».

Dans la plupart des installations vidéo d'Aernout Mik, le format et la disposition des projections – à partir du sol et grandeur nature – englobent le corps du spectateur dans l'image, tandis que l'absence de son et la fragmentation des scènes empêchent une immersion narrative. « C'est important ; j'essaie de faire en sorte que vous soyez toujours quasiment à l'intérieur de la projection, si bien que si je passe là et que quelqu'un d'autre regarde la vidéo, je ferai partie d'elle ; autrement dit, l'espace de la vidéo n'est pas un espace totalement séparé de celui du spectateur. Et j'aime l'image qui s'étend dans l'espace – c'est pourquoi il y a toujours une dimension architecturale – et la possibilité de refléter le corps des spectateurs avec les corps des acteurs dans la vidéo[3]. »

Regarder une projection d'images en étant soi-même mobile n'est pas anodin : la nécessité de circuler dans un espace, d'y choisir un angle de vue, de renoncer par conséquent à d'autres positions change la lecture de ce que l'on voit. Ne serait-ce qu'en nous rappelant que notre corps tout entier et notre mémoire participent de la vision. Les installations vidéo impliquent la participation active du spectateur, physiquement et mentalement.

« L'image vidéo n'a plus un lieu assigné : comme le spectateur contemporain, elle circule, se déplace et déplace avec elles les points de vue démultipliés avec lesquels on peut l'aborder et en construire les significations, les questionnements et les figures d'absences dont elle témoigne toujours. […] l'image en mouvement libérée de la salle obscure et de l'écran unique adopte la forme ancienne du diptyque, voire polyptyque, avant d'envahir la totalité des murs d'une pièce comme les peintures à fresques des églises du Moyen Âge et de la Renaissance[4] ».

Du moniteur à la projection, l'image en mouvement se développe dans l'espace réel : formats, écrans et dispositifs élargissent les possibilités du montage et multiplient les points de vue.

---

1. Aernout Mik dans un entretien avec Laurence Kardish, Amsterdam, 2007, cité par Anja Osswald, « Corps étrangers. À propos de l'installation *Reversal Room* », in *Aernout Mik. Communitas*, Göttingen, Steidl Verlag / Paris, éditions du Jeu de Paume, 2011, p. 46.
2. Anne-Marie Duguet, « Dispositifs. Corps/Image/Architecture », in *Jouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002, p. 36.
3. Aernout Mik cité par Merijn Oudenampsen, « Le miroir au mur. La réflexion de *Schoolyard* d'Aernout Mik », in *Aernout Mik. Communitas, op. cit.*, p. 184.
4. Françoise Parfait, « Du moniteur à la projection. L'installation dans tous ses états. Espace et dispositifs », in *Vidéo. Un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001, p. 156.

Aernout Mik, *Schoolyard*, 2009

Aernout Mik, *Communitas*, 2010 (photo : Florian Braun)

est volontairement susceptible de se projeter sur l'écran – partage le même plan visuel : c'est un nouvel ordre des choses que propose Aernout Mik, une configuration qui, en soulignant la fragilité des individus, rappelle la nature instable de notre corps social.

***Osmosis and Excess*, 2005**
Par son format, cette installation se distingue des autres travaux d'Aernout Mik : sur un large et unique écran horizontal sont projetées des images filmées au Mexique (d'abord l'intérieur d'une pharmacie où s'accumulent des piles de médicaments, puis une vaste décharge où s'entassent des centaines de voitures abandonnées et qui sert de terrain de jeux aux enfants). Tijuana, ville frontalière du Mexique et des États-Unis, est un lieu de collision géopolitique où s'opèrent échanges et trafics en tout genre de biens de consommation mais aussi de populations. Tout est marchandise dans cet espace de transit façonné par des abris de fortune, des échoppes plus ou moins légales et des millions de véhicules oubliés. Toute la pensée politique, écologique et morale de notre temps s'exprime dans les détails et les détournements du paysage métaphorique ici montré.

***Raw Footage*, 2006**
Des documents, filmés par l'agence Reuters & ITN Source et projetés sur deux écrans, font appel à la « mémoire médiatique » du spectateur qui peut reconnaître sur ces images – bien qu'elles ne soient ni datées, ni localisées – et, exceptionnellement à travers le son qui les accompagne, les conflits qui ont déchiré l'ex-Yougoslavie dans les années 1990. Par leur absence de commentaires et de récits, ces séquences brutes (*raw footage*) nous rappellent que les médias sont avant tout des espaces de discours et, prenant le contrepied du formatage et ne montrant que la banalité d'un conflit armé – un soldat qui manipule un mortier est aussi un homme qui fume des cigarettes et qui boit des sodas entre deux tirs –, elles constituent un hors-champ du reportage de guerre inscrit dans les mémoires collectives.

***touch, rise and fall*, 2008**
Cette double projection a pour point de départ les contrôles de sécurité d'un aéroport. Les scènes dans les magasins *duty-free* s'opposent aux scènes de fouilles minutieuses des passagers et de leurs bagages : des mains cherchent à saisir des objets, transportent des sacs plastiques, fouillent dans les bagages à main. Dans une ambiance dominée par une impression générale de dépossession, de dévastation et de consommation à outrance, ces scènes oscillent entre l'ignorance, la minutie et le contrôle obsessionnel. Comme dans *Osmosis and Excess*, cette œuvre représente le cycle de la consommation à travers le prisme d'une frontière. Mais alors que, dans le film de 2005, les biens de consommation étaient l'ornement dominant du paysage, dans *touch, rise and fall*, ils se mettent à avoir des répercussions directes sur leurs propriétaires.

***Schoolyard*, 2009**
Un *sit-in* mené par les lycéens d'un établissement multiethnique vise, semble-t-il, à bloquer l'accès aux bâtiments. S'enchaînent ensuite des actes de provocation, d'agression et d'excès. Le propos de l'artiste n'est pas de traiter simplement la violence à l'école. Ce qui l'intéresse relève davantage du comportement et de la dynamique des groupes : des plans montrent des adolescents en révolte puis, à contrecourant des attentes du spectateur, les rôles sont inversés et ce sont le personnel enseignant et les agents de sécurité qui prennent la place des manifestants. Les rapports régissant les groupes opposés sont en constante transformation tandis que la projection, sur deux écrans, montre différents points de vue simultanés des mêmes épisodes.

***Communitas*, 2010**
Cette vidéo a été entièrement tournée à l'intérieur du palais de la Culture et de la Science de Varsovie, un énorme bâtiment du début des années 1950, qui a fait l'objet d'un débat sur sa possible destruction, après la chute du régime communiste en 1989. Les acteurs jouent tous les gestes de l'insurrection politique, ce qui confère à la scène une ambiance de soulèvement révolutionnaire, mais aussi un sentiment de peur. Comme si une menace indéterminée pouvait venir de l'extérieur et atteindre ce *bunker*, incarnation d'une époque passée où la mégalomanie allait de pair avec la théâtralité politique, *Communitas* renvoie à des images de soulèvement, mais aussi à des images dramatiques, comme celles de la prise d'otages qui, à Moscou en 2002, s'est terminée par une intervention musclée des forces de sécurité de l'État.

***Shifting Sitting*, 2010-2011**
Dans une salle de tribunal, à Rome, le spectateur assiste à un procès qui s'inspire des affaires judicaires dans lesquelles Silvio Berlusconi est impliqué depuis les années 1990. S'il fait clairement allusion au contexte politico-judiciaire italien, le film ne se réfère pas à un procès particulier. Il illustre le déplacement qui s'opère entre des structures politiques – en tant que formations démocratiques et instances du pouvoir – et des structures juridiques. Ces différents niveaux ne cessent de se mélanger, passant de modes d'organisation des populations spontanés à d'autres qui sont au contraire figés et ritualisés. Si la mise en scène vise à recréer une plausible audience de tribunal, elle laisse néanmoins une large place à l'improvisation et aux retournements de situations.

orientations bibliographiques

monographies et catalogues d'exposition

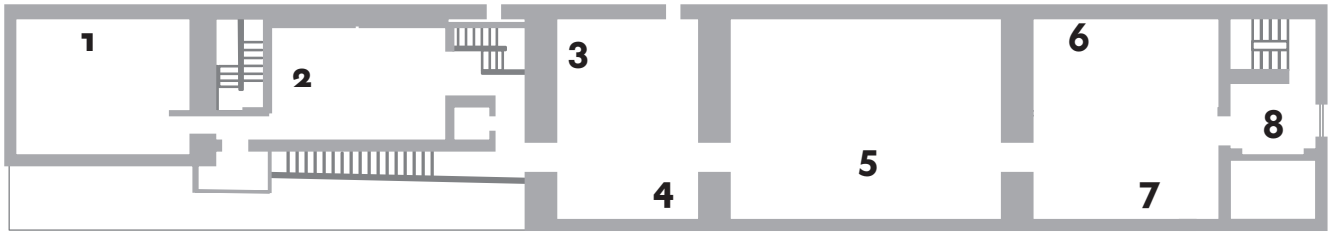
- *Aernout Mik: Elastic. How to (Mis)understand Aernout Mik in Twelve Steps*, Amsterdam, Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen, 2002 ; texte de Daniel Birnbaum.
- *Aernout Mik*, Barcelone, Fundación "la Caixa", 2003 ; textes de Dan Cameron et Jorge Wagensberg et entretien d'Aernout Mik avec Marta Gili.
- *Aernout Mik: Dispersions*, Munich, Haus der Kunst ; 2004, textes de Stéphanie Rosenthal, Ralf Rugoff, Jim Drobnik et Jennifer Fisher.
- *Aernout Mik: Refraction*, New York, New Museum of Contemporary Art, 2005 ; textes de Dan Cameron et Andrea Inselmann.
- *Aernout Mik*, New York, The Museum of Modern Art, 2009 ; textes de Laurence Kardish et Michael Taussig.
- *Aernout Mik. Communitas*, Göttingen, Steidl Verlag / Paris ; éditions du Jeu de Paume, 2011 ; sous la direction de Leontine Coelewij et Sabine Maria Schmidt.

articles

- Daniel Birnbaum, « Aernout Mik », *Flash Art*, vol. 36, n° 228, janvier-février 2003, p. 92.
- Laurent Boubounelle, « Aernout Mik », *art press*, n° 265, février 2001, p. 71-72.
- Brian Boucher, « Aernout Mik », *artinamericamagazine.com*, octobre 2009.
- Catherine Francblin, « Aernout Mik, retour au point mort », *art press*, n° 290, mai 2003, p. 40-44.
- Dominic van den Boogerd, « Choreography of Chaos: Aernout Mik's In Two Minds », *Parkett*, n° 70, 2004, p. 134-139.

plan de l'exposition

étage



1. *Communitas*

2. *Raw Footage*

3. *Schoolyard*

4. *Park*

5. *Shifting Sitting*

6. *Osmosis and Excess*

7. *touch, rise and fall*

8. *Middlemen*

Société Réaliste : Empire, State, Building

Société Réaliste est une coopérative parisienne de production artistique, créée en juin 2004 par Ferenc Gróf et Jean-Baptiste Naudy, duo dont le travail explore les récits de l'histoire, de l'économie, de l'architecture et de l'art à travers ses signes visuels. Cartographies, typographies, géoglyphes, films, photographies, objets sont quelques-uns des « outils » classiques de la communication institutionnelle que le collectif développe et déconstruit, afin de mener une réflexion autour des politiques de la représentation par le biais d'expositions, de publications et de conférences.

« Empire, State, Building » évoque d'abord le nom d'un « bâtiment-temple-monument-œuvre », celui d'un célèbre gratte-ciel new-yorkais qui n'a cessé d'être, depuis son achèvement en 1931, mythique et emblématique des États-Unis, mais aussi une source d'inspiration pour l'art du XX^{e} siècle (du *King Kong* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schœdsack en 1933 jusqu'à *Empire*, le film muet d'Andy Warhol, réalisé en 1964). D'autre part, dans le titre de l'exposition, le nom du célèbre monument est perturbé par des signes de ponctuation qui en détournent le sens, le muant en une grille décroissante des échelles de perception et de pouvoir, de l'empire à l'État et au bâtiment. User d'un principe d'hybridation des formes pour confronter les symboles de notre société aux signes du langage et de la construction du sens, tel est le projet de Société Réaliste avec cette exposition.

Sous ce titre, ainsi, l'exposition que présente le Jeu de Paume est consacrée au travail récent de Ferenc Gróf et Jean-Baptiste Naudy et regroupe une sélection variée de leurs dernières créations, mêlant sculpture, peinture, vidéo et articulée autour de deux œuvres pivots : *The Fountainhead* (2010) et *Culte de l'Humanitée* (2011).

Société Réaliste installe ici quelques-uns de ses appareils critiques et les applique à certaines des formes en variation par lesquelles le pouvoir se produit et se reproduit : ses systèmes de signes (de la typographie à la cartographie), ses fabrications de valeurs (de la numismatique à la religion du profit), ses modèles de construction de l'espace (de l'église au gratte-ciel, de la cité-État utopique au tracé des frontières), ses méthodes de construction du temps (de la réécriture de l'histoire à la détermination des plus lointains projets d'avenir).

Et comme l'écrit Olivier Schefer : « On saura gré à Société Réaliste de remettre la question politique sur le devant de la scène artistique en interrogeant les *formes* qui sous-tendent les idéologies du monde moderne et contemporain. En déployant un ensemble apparemment hétéroclite d'objets et de théories, presque un cabinet de curiosité politique, cette jeune coopérative artistique se donne pour tâche de penser

Société Réaliste, *The Fountainhead*, 2010

les liens entre la *production* de formes et son *économie*, prolongeant à sa façon les préoccupations politiques d'Art & Language. […] Réfléchir, pour ces jeunes artistes, est une opération d'hybridation, menée sur plusieurs fronts, en particulier langagiers et plastiques. Cela signifie greffer, combiner, relier des formes identiques ou parallèles, au prix de grands écarts historiques, pour mieux capter des continuums souvent inaperçus[1]. »

1. Olivier Shefer, « Utopie et langage : une politique des formes », in *Société Réaliste : Empire, State, Builing*, catalogue de l'exposition, Paris, éditions Amsterdam / Paris, éditions du Jeu de Paume / Budapest, Ludwig Múzeum, 2011, p. 58.

L'image, outil de diffusion de la société industrielle

À travers l'interrogation des signes et des codes visuels, la coopérative Société Réaliste fait souvent référence aux valeurs qui sous-tendent la société industrielle, et plus précisément aux travaux d'Auguste Comte et à la théorie positiviste. En quoi l'analyse des images est-elle pertinente pour appréhender les fondements de la société industrielle ?

Théorisé par le comte de Saint-Simon, économiste et philosophe français, puis par Auguste Comte, son secrétaire, le positivisme a dominé une grande partie de la pensée du XIXe siècle. Fondé sur l'idée de progrès issu du développement de l'industrie et d'un réformisme politique à l'origine proche du socialisme, le positivisme cherche à décrire l'évolution de la société de manière scientifique[1]. Par analogie avec l'avènement de la science physique, Auguste Comte identifie trois états : l'état théologique (l'homme tire son existence d'une volonté supérieure), l'état métaphysique (l'homme propose des explications abstraites) et l'état positif (l'homme dispose d'explications reposant sur la rationalité scientifique). La science est ainsi ce qui permet à la société de trouver sa cohérence, sa raison. En découle dès lors une certaine hiérarchie sociale. Les savants élaborent la connaissance, les fonctionnaires de l'État diffusent le savoir et la masse tire profit du savoir. De fait, pour accéder à l'état positif et égalitaire, il faut atteindre un objectif : l'éducation des masses.

Arago, homme de sciences et politicien, était largement influencé par les écrits de Saint-Simon et défendait avec ferveur l'intervention de l'État dans la politique industrielle. C'est dans cette perspective qu'il proclama l'invention de la photographie à l'Académie des sciences, en 1839, et permit au procédé de Daguerre d'être breveté. La photographie constituait ainsi un double enjeu : symbole de progrès et objet de science, elle permettait en outre de démocratiser le savoir[2].

Grâce à la mécanisation des images et la baisse de leur prix de revient, les journaux illustrés voient le jour. Édouard Charton, directeur du *Magasin pittoresque* et adepte du saint-simonisme, fait du journal le vecteur de diffusion de ces nouvelles idées et, par là même, l'expression de leur mise en pratique. Ainsi que le note Thierry Gervais, « Charton trouve dans la publication illustrée un moyen d'améliorer le quotidien des classes populaires et de participer à leur éducation morale. L'utilisation des gravures tend vers le même objectif et repose sur l'idée qu'elles sont plus accessibles que le texte[3]. » Chatron décrit le pouvoir des images : « Un livre sans images pourra être enrichi de graves leçons de morale, et même de connaissances pratiques, mais il n'aura qu'une valeur imparfaite et une influence douteuse, parce que, malgré la propagation des écoles primaires, une bonne moitié du genre humain ne saura jamais lire qu'à moitié dans un livre sans images […]. Les images sont pour eux une grande faveur ; au premier coup d'œil, ils en saisissent l'ensemble et les détails. Ils conservent longtemps le souvenir des contours fugitifs qu'ils auront à peine aperçus, ils les recomposeront dans leur mémoire et se délecteront à les méditer. Une image est pour eux de la parole condensée ; ils ont un instinct merveilleux pour découvrir dans le détail le plus indifférent en apparence, dans le trait de dessin le plus incertain, une pensée bien nette, un sentiment bien prononcé ; ils dissèquent, en un mot, toutes les formes qui ont frappé leurs regards et en retirent, pour leur éducation intellectuelle et morale, le même profit que d'autres pourraient obtenir en distillant les sucs nourriciers d'une lecture instructive[4]. » Avec l'apparition des magazines illustrés, on assiste à l'avènement d'une société où l'image devient le principal support d'information, mais aussi de diffusion des valeurs. Un phénomène qui touche ensuite la publicité, où les images se substituent aux arguments de la réclame.

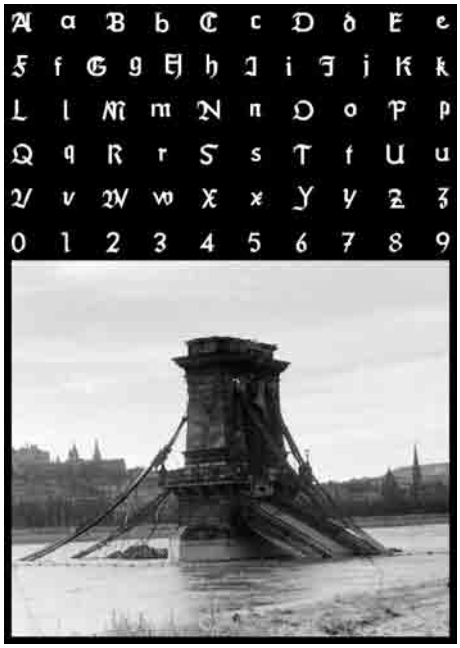
---

1. « Saint-Simon (1760-1825) – Une philosophie industrielle », *Sciences Humaines*, n° spécial 6, « Cinq siècles de pensée française », octobre-novembre 2007.

2. Voir à ce sujet les articles d'Anne McCauley, « Arago, l'invention de la photographie et le politique » (*Études photographiques*, n° 2, mai 1997, p. 6-34), et d'Éric Michaud, « Daguerre, un Prométhée chrétien » (*Ibid.*, p. 45-58).

3. Thierry Gervais, *L'Illustration photographique. Naissance du spectacle de l'information, 1843-1914*, thèse de doctorat d'histoire (dir. André Gunthert, Christophe Prochasson), Paris, EHESS, 2007, p. 42-43.

4. « Des moyens d'instruction. Les livres et les images » (éditorial), *Magasin pittoresque*, janvier 1833, p. 98.



Société Réaliste, *Futura Fraktur*, 2010

Société Réaliste, *The Fountainhead*, 2010

œuvres exposées (sélection)

***The Fountainhead*, 2010**
Premier long-métrage de Société Réaliste, *The Fountainhead* est une appropriation du film hollywoodien éponyme de King Vidor, réalisé en 1949 d'après un scénario de l'Américaine Ayn Rand, porte-parole d'un libéralisme radical au travers de la figure hautement individualiste d'un architecte interprété par Gary Cooper. La foi de Rand dans la prospérité économique du marché et son refus pour toute forme de collectivisme font d'elle la fondatrice de l'objectivisme philosophique et politique, ainsi qu'un précurseur du capitalisme contemporain. Ce film est une ode enthousiaste à son héros, l'architecte Howard Roark, moderniste par excellence, prométhéen, égoïste, phallocratique et chantre du capitalisme.
« Quel est le rôle des bâtiments dans les formations idéologiques ? Quelle est la temporalité de l'architecture moderniste, entre rêves utopiques et désenchantement contemporain ? Comment penser la relation entre l'État moderne et la culture à travers ses incarnations dans l'espace urbain[1] ? » Telles sont les questions relevées par Giovanna Zapperi et soulevées par Société Réaliste dans son analyse critique du lien entre l'architecture et l'histoire, entre le bâtiment et le pouvoir politique.
Dans sa version du film, Société Réaliste a retiré tout son et, numériquement, tous les personnages du film pour ne conserver que 111 min de pur décor architectural, libéré de toute narration. Résultat : l'objectivisation plus qu'idéologique du film, mais aussi un jeu d'enchevêtrement des lieux qui constituent l'environnement politico-économique de chaque citoyen, et donc de chaque spectateur. Privé de récit, *The Fountainhead* révèle, tel un palimpseste filmique, les calques sous-jacents des relations entre capitalisme, architecture et modernisme.
Ainsi, comme le souligne encore Giovanna Zapperi : « Le but de cette opération […] est d'appliquer un principe de déconstruction productive susceptible de faire émerger, dans toute sa complexité, les rapports profonds entre l'espace architectural et l'idéologie du capitalisme, entre la volonté prométhéenne de l'architecte et la doctrine moderniste. Et à vrai dire les espaces vidés de *The Fountainhead* montrent à quel point l'architecture s'impose avec une force qui dépasse le pouvoir d'action des différents personnages. La séquence finale du film, par exemple, dans laquelle on voit Howard Roark triomphant à la sommité de son gratte-ciel, suggère une correspondance entre le corps de l'architecte et le bâtiment, comme si la force de l'un dépendait de l'autre, comme si le premier était le prolongement du second[2]. »

***Culte de l'Humanitée* (2011)**
Il s'agit de la nouvelle collection de couleurs du bureau de tendances politiques *Transitioners*, créé par Société Réaliste en 2006. Après s'être inspiré de la Révolution française (collection *Bastille Days*, 2007), des utopistes présocialistes (collection *Le Producteur*, 2008) et de la révolution européenne de 1848 (collection *London View*, 2009), *Transitioners* propose ses nouvelles tendances, inspirées par l'étrange transformation du positivisme scientifique et politique d'Auguste Comte, en véritable religion, notamment à partir de la publication de son *Catéchisme positiviste* (1852). Sous le nom de « culte positiviste », Comte tenta dans les dix dernières années de sa vie de syncrétiser l'ensemble de ses théories en une seule : l'Église de l'Humanité, dédiée à son amante Clotilde de Vaux, décédée en 1846.
On doit à Raimundo Teixeira Mendes, grand-prêtre du culte positiviste au Brésil, le dessin du drapeau du Brésil républicain et moderne. Tout en conservant les couleurs

The Fountainhead, une œuvre d'Ayn Rand, de King Vidor et de Société Réaliste

Un film de *found footage*

Œuvre centrale de l'exposition « Empire, State, Building », *The Fountainhead* (2010) est le premier long-métrage réalisé par Société Réaliste. Selon la pratique du *found footage*, les deux artistes se sont réapproprié le film éponyme tourné par King Vidor en 1949 aux États-Unis et adapté d'un roman d'Ayn Rand. Ce film relate « l'histoire de Howard Roark, architecte moderniste incompris qui finit par s'imposer grâce à ses idées révolutionnaires et son refus de tout compromis avec une société et un goût commun réfractaires à toute nouveauté[1] ». En gommant numériquement tous les personnages, en passant du support filmique à la vidéo et en se débarrassant de la bande-son, Société Réaliste tente « d'objectiver » le film initial, renvoyant ainsi à la doctrine objectiviste fondée par Ayn Rand. De cette manière, les deux artistes entendent « faire émerger les rapports profonds entre l'espace architectural et l'idéologie du capitalisme, entre la volonté prométhéenne de l'architecte et la doctrine moderniste », et présenter New York, figure centrale du film de Vidor intégralement reconstituée en studio comme le lieu de « l'utopie réalisée », de « l'empire dont la capitale est le capital ».

Un film de King Vidor : New York, ville de l'utopie réalisée

Dans le film de Vidor, qui oppose sans cesse aux intérieurs extrêmement dépouillés l'immensité des espaces de la ville, la question du lieu et de la place que l'homme y occupe est prépondérante. Le rapport d'échelle entre les objets passionne le cinéaste, et ce dès le générique, qui ouvre le film sur un plan de la couverture du livre dont il est adapté, lequel se transforme à la faveur d'un mouvement de caméra en un immense building. Vidor n'a de cesse, tout au long du film, de travailler ce type de rapport brusque d'échelle, en jouant sur la taille des maquettes et des immeubles à taille réelle. La réflexion de Vidor vise également à rapprocher l'architecture et la production cinématographique qui, chacune, ont pour objet la création d'un monde de toutes pièces, dans lequel un seul homme se revendique l'auteur d'une entreprise collective.

Le film de Vidor est l'adaptation du roman *best-seller* d'Ayn Rand qui, malgré son active participation à l'écriture du scénario, s'est montrée déçue par le film, laissant entendre son désaccord avec les choix du réalisateur. Dans la version de Vidor, certes, il existe une dimension humaniste et sociale totalement absente de l'œuvre de Rand, mais tous deux se retrouvent autour du culte du héros individualiste.

Un roman d'Ayn Rand

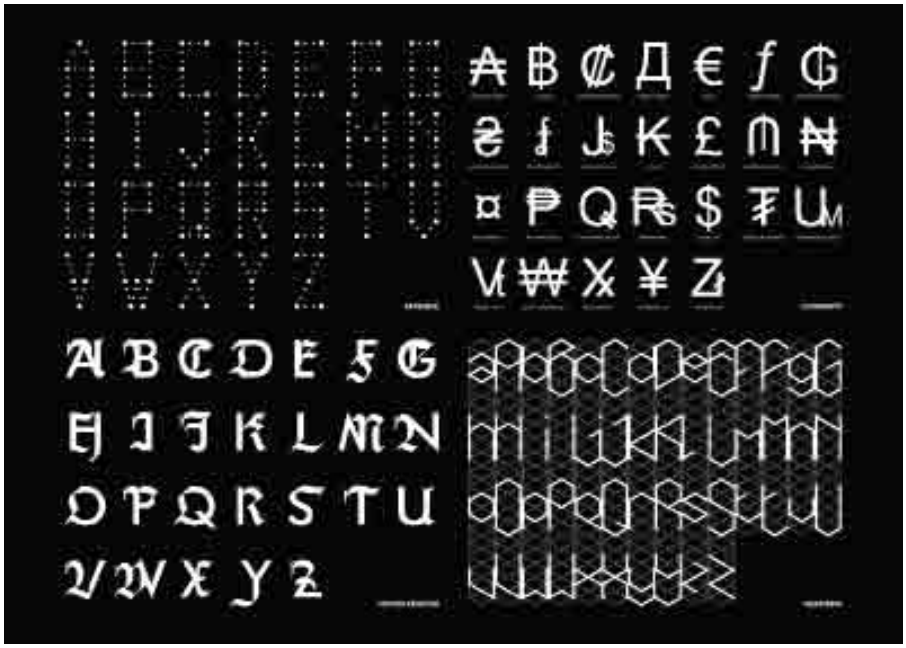
Née en 1905 à Saint-Pétersbourg, Alissa Zinovievna Rosenbaum se fait connaître aux États-Unis sous le nom d'Ayn Rand, en tant que romancière, essayiste et philosophe. Elle théorise à travers ses ouvrages la doctrine objectiviste, fondée sur l'individu, la volonté et le libre capitalisme. Farouchement anticommuniste, elle s'inscrit dans le mouvement politique libertarien qui place l'individu au centre de la société, en prônant le « laissez-faire » comme moteur de la civilisation.

Publié en 1943, son roman *The Fountainhead* – traduit en France sous le titre *La Source vive* – expose ses idéaux philosophiques, politiques et sociaux en les romançant à travers le personnage fictif d'Howard Roark.

Si elle rencontre un immense succès populaire, sa pensée ne sera cependant jamais reconnue par les cercles intellectuels et universitaires. Le culte du capitalisme individualiste connaît aujourd'hui toutefois un regain d'intérêt dans le mouvement d'opposition des Tea Party aux États-Unis, qui ont fait d'un autre *best-seller* de Rand, *La Révolte d'Atlas*, publié en 1957, leur manifeste libertarien.

---

1. Giovanna Zapperi, « Architectures temporelles », in *Empire, State, Building*, catalogue de l'exposition, Paris, éditions Amsterdam / Paris, éditions du Jeu de Paume / Budapest, Ludwig Múzeum, 2011, p. 132.



Société Réaliste, *Typefaces (Appendix, Experanto, FuturaFraktur, Hexatopia)*, 2006-2009

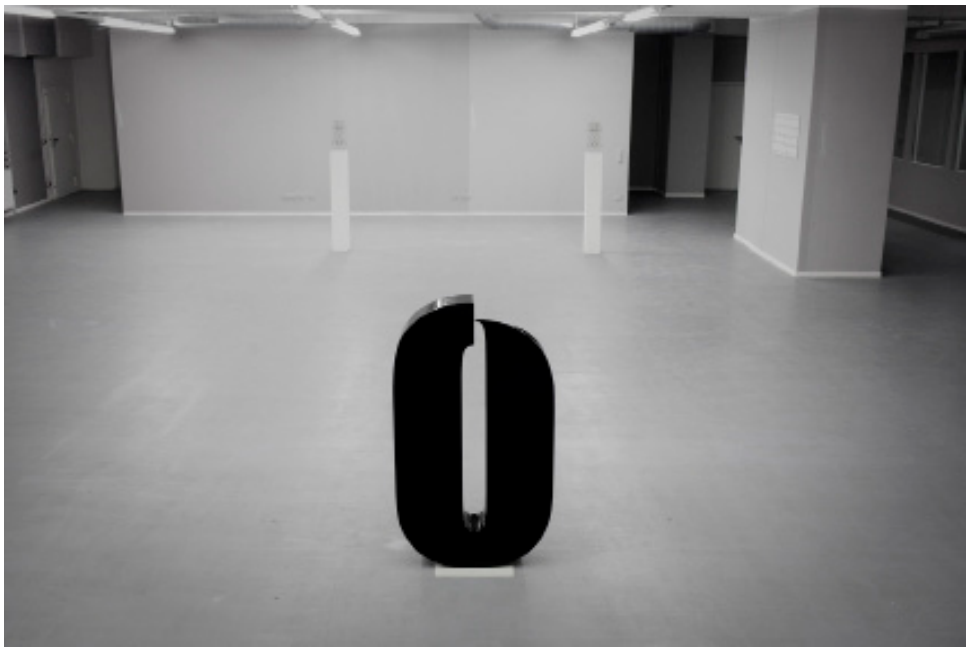
impériales (jaune « Habsbourg » et vert « Bragance »), il plaça sur le drapeau la devise du culte positiviste « Ordre et Progrès » et, comme ornement, le ciel étoilé qui surplombait Rio de Janeiro, lors de la nuit du 14 au 15 novembre 1889, nuit mythologique et fondatrice car elle a vu la proclamation de la République brésilienne. Et c'est justement ce ciel étoilé d'une nuit fondatrice qui a été choisi par Société Réaliste comme point de départ de sa nouvelle collection *Transitioners* : *Culte de l'Humanitée*, qui prend la forme d'une carte du ciel nocturne au-dessus de Paris. Pour les artistes, *Culte de l'Humanitée* « se veut un astrolabe rationaliste d'orientation dans le ciel quasi monochromatique du grand soir. Et c'est un grand soir très particulier que représente cette installation, celui du 5 au 6 octobre 1789 lorsque les femmes de Paris, menées par les prostituées du Palais-Royal et les maraîchères des Halles, marchèrent sur l'État, en l'occurrence le château royal de Versailles, pour en ramener, prisonniers, le roi et la reine aux Tuileries. Les Parisiennes sont le premier acteur politique moderne à s'attaquer à l'absolutisme monarchique au nom de la légitimité du peuple, à faire acte collectif de profanation du pouvoir ».
À partir de sa carte-calendaire, Société Réaliste propose une scénographie générale de l'exposition « Empire, State, Building ». Les murs sont peints selon un agencement de carrés noirs, blancs et gris, selon une ligne céleste et calendaire équatoriale, extraite de *Culte de l'Humanitée*. Les murs de l'espace d'exposition agencent les œuvres selon les nuances de couleurs de cette ligne médiane, de cette moyenne des noirs.

***Zero Impact*, 2010, *Zero Euro*, 2010, *Infinite Dollar*, 2011**
L'ordre et le désordre, produits par la ponctuation en regard d'une pratique expérimentale de la ligature typographique ont récemment mené Société Réaliste à travailler une triade de sculptures. Elles obéissent toutes trois à la volonté de développer des signes hybrides. Détournant le signe zéro ou mêlant respectivement le zéro et le signe de la monnaie euro, le signe du dollar et celui, mathématique, de la notion d'infini, ces trois sculptures cherchent à bouleverser nos habitudes de pensées en recomposant les signes conventionnels les plus courants de notre langage.

***Futura Fraktur*, 2010**
Selon ce même principe d'hybridation des signes en vue de confronter des valeurs opposées, Société Réaliste a choisi de créer une police d'écriture baptisée Futura Fraktur, qui combine la police Futura au style moderniste inventée en 1927 par Paul Renner, et largement utilisée par le Bauhaus, et celle nommée Fraktur, considérée par les nazis comme symbolisant l'écriture « germanique ».

---

1. Voir Giovanna Zapperi, « Architectures temporelles », in *Société Réaliste : Empire, State, Builing*, catalogue de l'exposition, Paris, éditions Amsterdam / Paris, éditions du Jeu de Paume / Budapest, Ludwig Múzeum, 2011, p. 124.
2. *Ibid.*, p. 134.



Société Réaliste, *Zero Impact*, 2010 (photo : Verena Kathrein)

orientations bibliographiques

ressource en ligne

- site officiel des artistes : www.societerealiste.net.

catalogue d'exposition

- *Société Réaliste : Empire, State, Building*, Paris, éditions Amsterdam / Paris, éditions du Jeu de Paume / Budapest, Ludwig Múzeum ; textes de József Mélyi, Olivier Schefer, Société Réaliste et Giovanna Zapperi.

essais

- Roland Barthes, « Le mythe aujourd'hui », in *Mythologies*, Paris, Éditions du Seuil, 1957, p. 181-233.
- Roland Barthes, « L'utopie du langage », in *Le Degré zéro de l'écriture*, Paris, Éditions du Seuil, 1953, 1972, p. 62-65.
- Susan Buck-Morss, *Dreamworld and Catastrophe. The Passing of Mass Utopia in East and West*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2000.
- Auguste Comte, *Système de politique positiviste* [1852], Paris, Vrin, 2000.
- Michel Foucault, *Le Corps utopique, les hétérotopies,* Paris, Lignes, 2009.
- Adolf Loos, *Ornement et Crime*, Paris, Rivages, 2003.
- Thomas More, *L'Utopie*, Paris, Éditions Sociales, 1978.
- Anthony Vidler, « Framing Infinity. Le Corbusier, Ayn Rand and the idea of "Ineffable Space" », in *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2002.
- Cédric Vincent, « Conspiratory Truths », in *Conspire: Transmediale 08*, Francfort-sur-le-Main, Revolver Publishing, 2008.
- Niels Van Tomme, « Siding with the Barbarians », in *Foreign Policy in Focus*, Washington D.C., 2009.
- Antje Weitzel, « Some points about the Ponzi's project », in *How to do things? In the middle of (no)where…*, Francfort-sur-le-Main, Revolver Publishing, 2006.

articles

- Michael Auffen, « Société Réaliste. *Transitioners – London View* », *Springerin*, n° 1, octobre, 2010.
- Raphaël Brunel, « *Transitioners. Bastille Days Collection* », *paris-art.com*, 2007.
- Júlia Cserba, « Triangular paranoïa », *Balkon*, n° 3, mars 2008.
- Élisabeth Lebovici, « Un projet de société », *Multitudes*, n° 35, hiver 2009.
- Isabelle Lassignardie, « Une démonstration critique par l'absurde », *Inter Actes If*, n° 20, 2008.
- Matteo Lucchetti, « Random curating », entretien avec Société Réaliste, *undo.net*, 2009.
- Yasemin Sim Esmen, « Drawing lines to do away with them », *Hürriyet*, 14 septembre 2009.
- Société Réaliste, « Pligatures », *Multitudes*, n° 35, hiver 2009, p. 149.
- Hajnalka Somogyl, « Chirurgie de l'illusion », *Art* 21, n° 12, juillet 2007.
- Tijana Stepanovic, « Culturated States », *Muerto*, 11 / 5, 2008.
- Tristan Tremeau, « Nouveaux entrants », *Art* 21, n° 15, octobre 2007.

approfondir les expositions

L'espace collectif est au cœur de la réflexion de Société Réaliste et d'Aernout Mik. Les premiers s'intéressent aux formes d'organisation institutionnelles de l'espace et à leur histoire. Cartographies, typographies, géoglyphes, films et photographies sont perçus comme autant de signes ou de codes visuels qui véhiculent les valeurs politiques et économiques des sociétés occidentales. Le second concentre son intérêt sur l'espace social, en interrogeant, grâce à ses vidéos, les conventions et les normes qui sont au fondement de la communauté ou du groupe.

Dans ces deux démarches artistiques, un mode opératoire peut être distingué. C'est en s'appropriant, en détournant et en déplaçant les images que s'opère leur travail critique. C'est donc notre culture visuelle collective qui est mise ici en question, en tant que système de valeurs communes et de sens.

Après un examen et une classification de ces différents modes de déplacements d'images, nous nous intéresserons aux effets qu'ils engendrent sur la construction ou la déconstruction des espaces collectifs.

Reprises et déplacements d'images

Dans l'histoire de l'art, le « remploi » constitue une pratique de « fabrication » des images à la fois constante et diverse. Le cinéma n'a cessé d'en intensifier les formes, soit par le *found footage* – l'élaboration d'un film par la récupération d'éléments déjà filmés et donnant naissance, par le montage, à une œuvre originale –, soit par le remploi intertextuel – c'est-à-dire « en esprit » –, où l'œuvre initiale se voit imitée, en totalité ou par certains aspects[1].
D'autres formes de déplacements proviennent également d'une combinaison ou d'une hybridation d'images. C'est le cas notamment dans les œuvres de Société Réaliste qui reprennent et fusionnent différentes typographies ou cartes.

Le remploi ou *found footage*

Les œuvres *Raw Footage* (Aernout Mik) et *The Fountainhead* (Société Réaliste) sont constituées à partir de remploi d'images. Basé sur la technique du montage ou du remontage, le recyclage d'images déjà tournées ou *found footage* apparaît pour la première fois au cinéma grâce au film d'Esfir Choub, en 1927, *La Chute de la Dynastie des Romanov*, un montage critique d'images.
Le *found footage* se développe au cinéma au moment où les dadaïstes et les surréalistes utilisent le collage et le photomontage[2]. Par ces pratiques, ils désamorcent la morale dominante ou la propagande en recomposant le sens politique, social mais aussi poétique des images.
Dans l'œuvre de Société Réaliste, l'appropriation du film hollywoodien *The Fountainhead* [Le Rebelle] de King Vidor, réalisé en 1949 d'après un scénario de l'Américaine Ayn Rand, se caractérise par un remploi strict d'images, ou plutôt une sélection de plans qui respecte la chronologie du montage du film d'origine. Cette méthode de reprise peut osciller, pour reprendre les termes de Nicole Brenez, entre un usage élégiaque du film originel – la fragmentation du film d'origine, pour n'en conserver que certains moments privilégiés et fétichiser ceux-ci, ce qui engendre des formes sauvages de raccordement – et un usage critique. Usage le plus répandu, ce dernier consiste « à s'emparer des images de l'industrie ou des images privées pour se livrer à un détournement voire à une destruction souvent violents du sens. Dès 1969, le cinéaste expérimental Jonas Mekas annonçait la généralisation de ce procédé : "Je gage que l'entière production hollywoodienne des quatre-vingt dernières années pourra devenir un simple matériau pour de futurs cinéastes[3]." »
« En s'appropriant le film pour en exposer les tracés idéologiques sous-jacents, le duo de Société Réaliste a systématiquement effacé toute trace de présence humaine. Ce qui en résulte est une vidéo de 111 minutes dans laquelle on ne voit que les espaces, libérés de la narration. Le but de cette opération, selon l'aveu des deux artistes, est d'appliquer un principe de déconstruction productive susceptible de faire émerger, dans toute sa complexité, les rapports profonds entre l'espace architectural et l'idéologie du capitalisme, entre la volonté prométhéenne de l'architecte et la doctrine moderniste. Et à vrai dire, les espaces vidés de *The Fountainhead* montrent à quel point l'architecture s'impose avec une force qui dépasse le pouvoir d'action des différents personnages[4]. »
Chez Aernout Mik, la reprise d'images prend des formes diverses. Au sein de l'exposition, mais aussi de l'œuvre de Mik, *Raw Footage* – dont la traduction littérale serait « images brutes ou crues » – acquiert un statut singulier. Irit Rogoff, théoricienne et professeur au département des cultures visuelles du Goldsmiths College de Londres, remarque : « Cette fascinante vidéo d'Aernout Mik se compose en effet de séquences de la guerre en Yougoslavie prises par l'agence de presse Reuters, des séquences qui – pas assez spectaculaires ou denses pour intéresser les journaux télévisés – attendaient dans leurs boîtes dans les bureaux de l'agence, réfractaires à toute utilisation ou catégorisation, brandissant l'étiquette "à vendre" sans pouvoir inspirer un client ou susciter une demande. Des séquences qui montrent la vie quotidienne de la guerre, les intervalles du conflit, les prisonniers que l'on entasse sans un mot dans des camions, les roquettes lancées contre des cibles civiles, les armes que l'on nettoie, les gens qui traînent au coin des rues et tentent d'éviter les *snipers*, d'autres encore qui courent entre des bâtiments en ruines. […] Pour moi, l'élément le plus intéressant de cette œuvre est sa simplicité ordinaire, son côté brut, son absence d'intention dramatique ou symbolique. L'installation en deux écrans de *Raw Footage*, la division en chapitres, la taxonomie de toutes les situations et présences humaines ordinaires qui découlent des états de guerre prolongés constituent le matériau de l'œuvre[5]. »
Avec cette œuvre, Aernout Mik opère deux déplacements. Le premier consiste à sélectionner et à exposer des images jugées sans intérêt au motif qu'elles n'ont aucune qualité médiatique. Le second réside dans les choix et les dispositifs de présentation de ces images. La projection de ces séquences d'archives sur deux écrans offre la possibilité au spectateur de sélectionner à son tour les images et les séquences qu'il regarde et ainsi de réaliser son propre montage.

La sélection et l'installation, procédures de déplacement

Avec *Raw Footage*, Mik propose sur la guerre en Yougoslavie un autre regard que celui des médias. En montrant aux spectateurs des images qui ne leur avaient pas été proposées jusqu'alors, Mik opte pour un type de déplacement quelque peu différent. Ici, c'est le choix même de présentation ces images qui participe au déplacement du sens. Ainsi, comme l'écrit Irit Rogoff, « l'utilisation de séquences trouvées secondaires joue ce rôle de double suspension en introduisant le nivellement et la distanciation dans l'œuvre plutôt que dans le regard. […] C'est une illustration de la distance, par opposition à une performance de la proximité dans un bombardement constant d'informations[6]. »

Le montage d'images
En confiant une partie du montage au spectateur, Mik focalise le déplacement du sens des images sur cette caractéristique importante du *found footage*. Opération qui a révolutionné la pratique et la pensée du regard, le montage découle à la fois de l'histoire de la peinture, avec le cubisme et l'invention du collage, et de l'interaction entre les disciplines artistiques.
Il repose sur la notion d'hétérogénéité des parties et des morceaux assemblés, et donc sur la reconnaissance de la fragmentation du monde. Le montage constitue la procédure artistique la plus marquante du XX[e] siècle après avoir été initiée, au XIX[e] siècle, par l'invention de la photographie puis du cinéma.
Penser la coprésence des images, en fonction de leur dissémination sur la « scène » de l'exposition, et l'expérience que peut en faire le spectateur collecteur d'images et d'idées, c'est notamment ce que propose l'artiste Harun Farocki dans ses installations vidéo : « Si aucune "interactivité" physique n'est ici requise du visiteur, celui-ci, confronté à deux écrans audiovisuels synchronisés, dialoguant pour ainsi dire entre eux, acquiert une véritable mobilité textuelle. […] Car les événements se combinent toujours d'une façon unique dans sa perception, et cette combinaison guide sa promenade, qui ne peut se répéter que comme différence. […] À la différence du dispositif cinématographique classique, où le défilement linéaire des images consigne successivement des significations, on cherche (et on montre) ici pour une image donnée, mobile ou statique, une autre image, qui puisse lui être convenablement adjointe dans une sorte de montage horizontal : "Jusqu'à présent, ce sont toujours des mots, quelquefois des musiques, qui ont commenté les images. Ici ce sont des images qui commentent les images[7]" ».
Le montage influe donc sur le sens et la signification des images.

Le remploi intertextuel ou « en esprit »

Dans *Schoolyard, Communitas* ou encore *Shiffting Sitting* d'Aernout Mik, le spectateur pense reconnaître à première vue des événements marquants de son époque. En effet, tout semble nous faire croire que nous sommes face à des images d'archives ou issues des médias. Or, lorsque l'on y regarde de plus près, les éléments qui nous permettent d'identifier des événements particuliers se brouillent peu à peu.
Dans la plupart de ses œuvres, Mik joue avec les images de la société médiatique et questionne leur capacité à représenter les faits. Toutefois, à la différence de *Raw Footage*, cette « reprise » d'images n'est pas de même nature. Elle s'effectue « en esprit » – par suggestion moins que par citation – et fait ainsi référence de façon indirecte aux images des médias.

Le remploi d'images dans la société médiatique
Le travail de Mik nous renvoie au fonctionnement de la société des médias[8] qui recycle, réactive des images passées pour représenter les événements actuels. L'historien de la photographie Clément Chéroux décrit dans son ouvrage intitulé *Diplopie* ce phénomène médiatique où des catastrophes, des élections où des faits divers finissent par former des catégories toutes faites, effaçant la singularité des événements[9].
Le système médiatique fonctionne en quelque sorte à la manière de notre mémoire, en faisant appel à des images passées pour comprendre notre présent. À travers la métaphore du processus médiatique, Mik met en lumière la façon dont notre mémoire concentre des significations et des sens différents à partir d'une seule et même image. Cet effet de recyclage et de fusion est d'ailleurs accru par la projection en boucle des vidéos de l'artiste qui donnent à voir les événements de façon cyclique.

Les images mentales et leur caractère spectral
Plus que les images médiatiques, ce sont les images mentales qui sont au cœur du travail de Mik. « En réalité, je m'intéresse aux traces qui subsistent dans cette mémoire collective composée d'une multiplicité d'images confondues, plus qu'à telle ou telle image en particulier. Nous avons chacun en nous des collections de traces qui proviennent d'événements documentés et qui se cristallisent après coup en images reconstituées. C'est dans ce domaine que j'opère[10]. » Mik demande à des acteurs de rejouer ces images mentales dans ses vidéos. « *Schoolyard* d'Aernout Mik n'est rien d'autre qu'une représentation de ce processus particulier de mise en scène de l'imaginaire de la société néerlandaise, de cet amalgame d'émotions, d'images et de figurations dont les médias nous bombardent quotidiennement. Mik renvoie à la qualité éphémère et virtuelle de cette image sociétale en la tordant, en la tournant, en la retournant. C'est un imaginaire en constante décomposition[11]. » En jouant avec cet imaginaire, Mik rejoue également des images ou des sensations de notre passé commun. Il réactive ou déplace les relations qui existent entre les images et leur signification et confère ainsi un caractère spectral aux images[12]. « Il mobilise aussi le souvenir d'images-choc comme celles de la prise d'otages du théâtre de la Doubrovka à Moscou en 2002, qui servit de terrain d'action au terrorisme et aux instances exécutives de l'État. Son film est un continuum multiréférentiel de lieux et d'actions, qui brouille cependant les pistes historiques et transporte le spectateur dans un labyrinthe de formes politiques et architecturales[13]. »

Rejouer les images : la confusion entre documentaire et fiction
L'effet de ce *re-enactment* – le fait de rejouer une scène – produit chez le spectateur une confusion entre le caractère documentaire de ces images et leur qualité fictionnelle. « Dans celles de mes œuvres qui sont mises en scène, j'essaie de parvenir à un point où, soudain, surgissent des moments qui semblent plus proches du documentaire que de la fiction, des moments où les gens ne jouent plus vraiment et où l'on assiste à un événement réel. Ce va-et-vient entre la fiction et le documentaire se fait pendant le tournage mais aussi au moment du montage[14]. »

Ainsi, le caractère documentaire chez Mik réside moins dans l'utilisation d'images d'archives que dans le fait de rejouer une scène en faisant appel à l'improvisation ou à l'imaginaire des acteurs. Mises en scène de l'après-coup – classique dans l'approche documentaire, le document vient souvent après l'événement –, mais d'un après-coup qui n'éclaire rien, les œuvres de Mik nous laissent sur notre faim avec nos seuls repères tangibles. Comme le montre Steve Klee, les créations d'Aernout Mik produisent « assurément un effet critique qui tient à la manière dont l'œuvre génère une attitude particulière chez le spectateur, subtilement manipulé de façon à ce qu'il lui soit difficile de se fixer sur une interprétation (morale) précise. Or, c'est dans cette forme d'attention errante et vagabonde que réside la dimension critique du travail de Mik[15]. »

Hybridation et combinaison

Autre procédure de reprise et de déplacement d'images convoquée ici : celle de l'hybridation et/ou de la combinaison, comme lorsque Société Réaliste réutilise des éléments typographiques ou cartographiques.

« Reprendre l'histoire des utopies modernes, pour en faire la critique ou inventer d'autres modalités utopiques consiste d'abord à interroger ce que produit la langue en termes de division sociale ou de partage. D'où le désir de reconduire les formes du pouvoir à ses composants (*Empire, State, Building*), ou de pervertir la langue commune par contaminations de données historiques hétérogènes (*Futura Fraktur*). […] Il en résulte d'incessants trafics : greffes typographiques, emboîtements d'alphabets, productions un peu monstrueuses de grammaires d'un genre nouveau, mélanges de sigles et de signalétiques abstraites. Leur rapport à la langue est avant tout matériel. Alphabet, grammaire, polices de caractère : tout se donne ici sur le mode de la *fonction* et non sur celui idéaliste d'un style. […]

Les montages plastiques et intellectuels de Société Réaliste, qui déjoue de l'intérieur, tout en les mimant parodiquement, certains processus du capitalisme contemporain, s'inscrivent en même temps dans cette histoire souterraine des formes de translation et de communication (fragments anonymes, graphes urbains, paroles minoritaires fantastiques). Repenser l'utopie ne nécessite-t-il pas, à l'heure des grands échanges financiers et de leurs effondrements réguliers, l'usage conjoint de la topographie et de la typographie, la mise à plat de la carte et de l'alphabet ? Car la "planéité" de nombreuses propositions langagières de Société Réaliste n'est pas affaire d'autonomie moderniste ni de pureté esthétique, elle renoue avec l'imaginaire politique des affiches et des textes contre l'illusion des sphères[16]. »

1. Pour une définition plus détaillée de ces formes de remploi, voir notamment le texte de l'historienne du cinéma Nicole Brenez, intitulé « Cartographie du Found Footage » (http://archives.arte.tv/cinema/court_metrage/court-circuit/lemagfilms/010901_film3bis.htm)

2. Danièle Hibon, « Les Ciseaux et leur père », in *Found Footage*, Paris, Galerie nationale du Jeu de Paume, 1995, p. 3-4.

3. Nicole Brenez, *op. cit.*

4. Giovanna Zapperi, « Architectures temporelles », in *Société Réaliste : Empire, State, Building*, catalogue de l'exposition, Paris, éditions Amsterdam / Paris, éditions du Jeu de Paume / Budapest, Ludwig Múzeum, 2011, p. 134.

5. Irit Rogoff, « La vie nue », in *Aernout Mik. Communitas*, catalogue de l'exposition, Göttingen, Steidl Verlag / Paris, éditions du Jeu de Paume, 2011, p. 128.

6. *Ibid.*, p. 129.

7. Christa Blümlinger, « Harun Farocki, circuits d'images », *Trafic* n° 21, 1997, p. 44-49. Voir aussi le catalogue de l'exposition *HF | RG [Harun Farocki | Rodney Graham]*, Paris, éditions Black Jack / Paris, éditions du Jeu de Paume, 2009.

8. Voir à ce sujet l'extrait, reproduit p. 21-22, du texte de Jean Baudrillard, « L'implosion du sens dans les médias », qui analyse comment les médias ont rendu confus le sens de l'événement.

9. Voir l'extrait, reproduit p. 21, du texte de Clément Chéroux, *Diplopie, l'image photographique à l'ère des médias globalisés : essai sur le 11 septembre 2001*.

10. « Entretien d'Aernout Mik avec les commissaires de l'exposition », in *Aernout Mik. Communitas, op. cit.*, p. 211.

11. Merijn Oudenampsen, « Le miroir au mur. La réflexion de *Schoolyard* d'Aernout Mik », in *Aernout Mik. Communitas, op. cit.,* p. 184.

12. Voir à ce titre l'extrait, reproduit p. 22, de *Jeff Wall, essais et entretiens, 1984-2001*.

13. Sabine Maria Schmidt, « Communitas », in *Aernout Mik. Communitas, op. cit.*, p. 201.

14. « Entretien d'Aernout Mik avec les commissaires de l'exposition », *op. cit.*, p. 211.

15. Steve Klee, « *Training Ground* ou comment éviter le piège du film structurel / matérialiste ? », in *Aernout Mik. Communitas, op. cit.*, p. 149.

16. Olivier Schefer, « Utopie et langage : une politique des formes », in *Société Réaliste : Empire, State, Building, op. cit.*, p. 80.

références

Le found footage

« Une définition élémentaire du "Found Footage" pourrait être l'élaboration d'un film par la récupération d'éléments déjà filmés et donnant naissance, par le montage, à une œuvre originale. Si nous survolons rapidement la scène artistique et littéraire à la fin de la Première Guerre mondiale, nous pouvons risquer cette hypothèse : les premières apparitions du Found Footage dans le cinéma suivent de près des inventions similaires dans les autres arts.

Dès 1916, Dada sape certains principes fondamentaux de la création artistique : la notion d'individualité de l'auteur est menacée par la revendication de l'anonymat ou du collectif – un tableau de Francis Picabia, *L'Œil cacodylate*, est cosigné par de nombreux amis […].

La subversion dadaïste à Zurich, Berlin et Paris est contemporaine d'inventions qui manifestent elles aussi l'esprit nouveau : l'art n'est pas mort, il se transforme. Les "sculptures" de Raoul Hausmann (*L'Esprit de notre temps*, 1919) qui combinent divers objets manufacturés, les photomontages de Johannes Baader et de Hannah Höch, les assemblages de Man Ray, les *Fatagaga*, collages collectifs de Hans Arp et Max Ernst et les *ready-made* de Marcel Duchamp semblent annoncer l'inspiration et la construction des films de Found Footage.

Après le montage photographique, le montage filmique favorise le détournement, la "contrebande" selon l'expression d'Aragon ; il désamorce la morale dominante ou la propagande et fait apparaître un sens caché, critique, politique, social ou psychanalytique. C'est ce développement qu'a suivi le Found Footage qui, à l'instar d'autres expressions artistiques, écrit son histoire et obéit souvent à cette invitation de Max Ernst : "Les images appellent elles-mêmes des plans nouveaux, pour leur rencontre dans un inconnu nouveau, le plan de l'inconvenance." »

▮ Danièle Hibon, « Les Ciseaux et leur père », in *Found Footage*, Paris, Galerie nationale du Jeu de Paume, 1995, p. 3-4.

Du montage à l'installation

« La question fondamentale de l'échantillon n'est pas tant celle de l'appropriation d'une imagerie appartenant à la sphère des médias, mais quoi faire avec ce potentiel. Ce qu'apporte l'art pop avec Andy Warhol ou Öyvind Fahlström, c'est l'utilisation d'un matériel déjà existant et des modes de production à grande échelle. Dépassant la question du collage et du multiple, c'est-à-dire de l'utilisation d'objets hétérogènes et de la reproduction en série, la problématique de l'échantillon permet de questionner le cinéma comme culture commune. Partir de ce postulat, c'est d'emblée se situer dans l'analyse des procédures de récolte d'images, de leurs pillage, duplication et recyclage. Les "Combine paintings" de Rauschenberg prennent forme aux États-Unis au milieu des années cinquante. C'est-à-dire après l'intégration du collage comme technique de composition de Picasso, Braque, Malevitch à Schwitters, son utilisation comme principe de coïncidence créative par les surréalistes, mais surtout après l'apport fondateur du Black Mountain College. Avec des figures comme John Cage ou Merce Cunningham, c'est non seulement le mélange des disciplines qui s'engage, mais une nouvelle prise en compte du temps et du hasard qui ouvre la création à ce qui deviendra l'art de la performance, mais aussi sera la base de l'installation.

Prélever une image dans les médias et la répéter en série, c'est bien sûr utiliser une technique de grande diffusion et la mettre au niveau du "grand art", mais c'est surtout évacuer la question de l'unicité dans l'objet pour interroger les processus de constitution d'une mémoire collective. "Le cinéma rend les émotions si fortes et si vraies que, quand quelque chose arrive réellement, c'est comme si on regardait la TV : on ne ressent rien" [Andy Warhol, *Ma philosophie de A à B et vice versa*, Paris, Flammarion, 1977]. Ce concept du pop art "eut l'effet d'un flash sur l'inconscient culturel collectif" [Stephen Koch, « Sweet Andy », *Artstudio* n° 8, printemps 1988, p. 20]. Il introduit une mise en doute de l'icône en tant qu'unique objet de représentation symbolique et permet de reconsidérer sa validité. C'est dans cette brèche que travaillent les artistes qui s'approprient les procédés de recyclage des images. Ayant digéré les notions de reproductibilité technique, de sérialité et de stratégie médiatique, ils ne se contentent plus de puiser dans la formidable masse déjà produite pour en détourner le sens, mais vont vers une prise en compte de ce phénomène de "flash". C'est-à-dire qu'ils mettent en jeu l'implication du sujet regardeur et lui permettent d'exercer un choix. Partant de ce constat d'une réalité toujours filtrée au préalable – par l'écran de la télévision principalement –, ils prélèvent des parcelles de cet ensemble pour démontrer que, peut-être… "l'art n'est qu'un remake, une refonte de ce que les icônes ont déjà créé sous forme de récit et de fantasme dans notre mémoire collective. Telle est la stratégie du visuel. Il n'y a pas moyen d'échapper au cliché du marché d'images en constante expansion – nous vivons de mythes, nous croyons aux copies. Comment un artiste traite-t-il les restes dans une société du spectacle ?" [*Ibid*]. Ce peut être un extrait de film ou de musique, un détail de bande vidéo agrandi, une diapositive projetée…, autant de passages d'un média à un autre, pour créer un espace où de nouvelles temporalités opèrent. Car après la sortie du tableau, l'ouverture de l'art aux objets quotidiens, le détournement des signes et leur déconstruction, ce qui reste, c'est la question de la (re) qualification de l'espace et du temps. »

▮ Marie de Brugerolle, « Sampling, samplons, sampler… pratiques de l'échantillonnage », in *Monter/Sampler*, Paris, Centre Pompidou / Scratch Projection, 2000, p. 124-126.

***Raw Footage* d'Aernout Mik**

« En découvrant *Raw Footage* (2006), j'ai été tentée de penser à une autre interprétation possible. Cette fascinante vidéo d'Aernout Mik se compose en effet de séquences de la guerre en Yougoslavie prises par l'agence de presse Reuters, des séquences qui – pas assez spectaculaires ou denses pour intéresser les journaux télévisés – attendaient dans leurs boîtes dans les bureaux de l'agence, réfractaires à toute utilisation ou catégorisation, brandissant l'étiquette "à vendre" sans pouvoir inspirer un client ou susciter une demande. Des séquences qui montrent la vie quotidienne de la guerre, les intervalles du conflit, les prisonniers que l'on entasse sans un mot dans des camions, les roquettes lancées contre des cibles civiles, les armes que l'on nettoie, les gens qui traînent au coin des rues et tentent d'éviter les *snipers*, d'autres encore qui courent entre des bâtiments en ruines.

Pour moi, l'élément le plus intéressant de cette œuvre est sa simplicité ordinaire, son côté brut, son absence d'intention dramatique ou symbolique.

L'installation en deux écrans de *Raw Footage*, la division en

chapitres, la taxonomie de toutes les situations et présences humaines ordinaires qui découlent des états de guerre prolongés constituent le matériau de l'œuvre, mais ces éléments nous entraînent aussi ailleurs, vers un entre-deux qui, d'une certaine manière, transcende les dichotomies de "la vie / pas la vie" par lesquelles nous comprenons ces périodes de guerre continues et horribles où s'estompe la distinction entre les populations et les armées, les civils et les soldats.
Le documentaire n'est plus fondé sur la représentation, il est la réalisation de cette fracture temporelle entre être et entrer dans l'ordre symbolique.
Selon moi, *Raw Footage* occupe le lieu de cette fracture temporelle : c'est la guerre, mais vécue par rapport à des activités et des sentiments quasi civils qui semblent constituer la matière de la vie : boire du Coca-Cola en nettoyant ses armes ou en lançant des missiles, porter un maquillage et se pomponner tout en se préparant à des activités militaires, se retrouver de façon conviviale dans un champ en attendant d'être embarqué dans un camion vers une destination redoutée, attendre d'un air maussade dans l'embrasure d'une porte que les *snipers* arrêtent de tirer ou que les bombardements en finissent pour pouvoir vaquer à ses occupations.
Chez Mik, l'utilisation de séquences trouvées secondaires joue ce rôle de double suspension en introduisant le nivellement et la distanciation dans l'œuvre plutôt que dans le regard. Ce n'est pas un essai sur « le pouvoir des médias » ni, inversement, sur la mise en scène de la violence et le besoin de toujours la montrer sous une forme mélodramatique et séduisante. C'est une illustration de la distance, par opposition à une performance de la proximité dans un bombardement constant d'informations, une démonstration que la vie est dans la mort et la mort dans la vie et que les frontières sont difficiles à percevoir.
J'aimerais défendre l'idée que cette suspension du temps entre l'événement et la capacité à le saisir – la capacité à le situer dans un grand ordre narratif ou symbolique –, loin de correspondre à une fracture temporelle, est imprégnée au contraire de notre envie de savoir et que c'est à cette pulsion que répond le "virage documentaire". »

▮ Irit Rogoff, « La vie nue », in *Aernout Mik. Communitas*, Göttingen, Steidl Verlag / Paris, éditions Jeu de Paume, 2011, p. 128-129.

Image-situation et média

« Mik reproduit l'image-situation d'un "événement réel" possible, à travers des mouvements d'acteurs et de caméra destinés à créer l'illusion d'un "présent" naturel, "fortuit" et en devenir ; un présent conçu à partir de et pour le voyeurisme médiatique du spectateur. L'aspect "documentaire" de ses vidéos emprunte aux *reality shows* leur synchronisme émotionnel "spontané", en piégeant le spectateur dans un simulacre de vérité potentielle : de l'appétit fictionnel du regardeur naît l'événement cinématique. La consommation de ce dernier en tant que "réalité" médiatique est ainsi plus *réelle* que sa perception ou son interprétation en tant que représentation visuelle.
Les répercussions politiques de ces installations, au vu de l'abdication psychique du spectateur, sont considérables. Elles fonctionnent comme des performances, restent toujours vierges. Elles n'ont rien du fait divers. »

▮ Osvaldo Sánchez, « Osmosis and Excess. Notes depuis la frontière », in *Aernout Mik. Communitas*, Göttingen, Steidl Verlag / Paris, éditions du Jeu de Paume, 2011, p. 117.

Média et mémoire

« Le recours à l'intericonicité pour commenter l'actualité n'est pas, en soi, un phénomène nouveau. Pierre Nora a bien noté que l'utilisation de "prototypes" ou de "matrices" d'événements, "ces images d'Épinal sorties tout armées du ventre des sociétés industrielles et l'histoire contemporaine ne cessera plus de reproduire les exemplaires" était même un élément constitutif du processus médiatique. S'il semble, y avoir quelque chose de structurellement répétitif dans le fonctionnement des médias, il faut cependant bien reconnaître que ces procédures réitératives n'ont jamais autant été employées que depuis une quinzaine d'années. […]
Cela oblige à reformuler la question qui introduisait le précédent paragraphe en se demandant, cette fois-ci, ce que la banalisation des pratiques intericoniques révèle du rapport que la presse occidentale (américaine, française, entre autres) entretient avec l'histoire, à travers l'image. Que la presse analyse le 11-Septembre par le prisme de la répétition est tout d'abord le signe qu'elle conçoit l'histoire comme un processus cyclique. Or Lévi-Strauss ou Mircea Eliade ont bien montré ce que cette conception du temps basée sur "le mythe de l'éternel retour" pouvait avoir d'"anhistorique". Citant François Châtelet, Jacques Le Goff écrit également : "L'idée qu'il y a des répétitions dans l'histoire… qu' 'il n'y a rien de nouveau sous le soleil' [...] ne peu[t] avoir de sens que pour une mentalité non historienne". Si l'idée que les médias se font des phénomènes historiques semble si différente de celle défendue par les historiens, c'est peut-être alors qu'il s'agit de tout autre chose que d'histoire… de mémoire, par exemple.
Dans l'introduction de ses *Lieux de Mémoire*, Pierre Nora livrait une claire et synthétique définition de ce qui distingue ces deux notions : "Mémoire, histoire : loin d'être synonymes, nous prenons conscience que tout les oppose. La mémoire est la vie, toujours portée par des groupes vivants, et, à ce titre, elle est en évolution permanente, ouverte à la dialectique du souvenir et de l'amnésie, inconsciente de ses déformations successives, vulnérable à toutes les utilisations et manipulations, susceptible de longues latences et de soudaines revitalisations. L'histoire est la construction toujours problématique et incomplète de ce qui n'est plus. La mémoire est un phénomène toujours actuel, un lien vécu au présent éternel ; l'histoire, une représentation du passé. Parce qu'elle est affective et magique, la mémoire ne s'accommode que des détails qui la confortent ; elle se nourrit de souvenirs flous, téléscopants, globaux ou flottants, particuliers ou symboliques, sensibles à tous les transferts, écrans, censures ou projections." »

▮ Clément Chéroux, *Diplopie, l'image photographique à l'ère des médias globalisés : essai sur le 11 septembre* 2001, Paris, Le Point du Jour, 2009, p. 87-90.

L'implosion du sens dans les média

« Nous sommes dans un univers où il y a de plus en plus d'information, et de moins en moins de sens. Trois hypothèses : – ou l'information produit du sens (facteur négentropique), mais n'arrive pas à compenser la déperdition brutale de signification dans tous les domaines. On a beau réinjecter, à force de media, des messages et des contenus, la déperdition, l'engloutissement du sens va plus vite que sa réinjection. Dans ce cas, il faut faire appel à une productivité de la base, pour relayer les media défaillants. C'est toute l'idéologie de la parole libre, des media démultipliés en innombrables cellules individuelles d'émission, voire des "anti-media" (radios-pirates, etc.).

– Ou l'information n'a rien à voir avec la signification. C'est autre chose, un modèle opérationnel d'un autre ordre, extérieur au sens et à la circulation du sens proprement dit. C'est l'hypothèse de Shannon : celle d'une sphère de l'information purement instrumentale, medium technique n'impliquant aucune finalité de sens, et donc qui ne doit pas être impliquée, elle non plus, dans un jugement de valeur. Sorte de code, comme peut l'être le code génétique : il est ce qu'il est, ça fonctionne comme ça, le sens est autre chose, qui vient après en quelque sorte, comme pour Monod dans *Le Hasard et la Nécessité*. Dans ce cas, il n'y aurait tout simplement pas de relation significative entre l'inflation de l'information et la déflation du sens.
– Ou bien au contraire, il y a corrélation rigoureuse et nécessaire entre les deux, dans la mesure où l'information est directement destructrice, ou neutralisatrice du sens et de la signification. La déperdition du sens est directement liée à l'action dissolvante, dissuasive, de l'information, des media et des mass-media. C'est l'hypothèse la plus intéressante, mais elle va à l'encontre de toute acception reçue. Partout la socialisation se mesure par l'exposition aux messages médiatiques. Est désocialisé, ou virtuellement asocial celui qui est sous-exposé aux media. Partout l'information est censée produire une circulation accélérée du sens, une plus-value de sens homologue à celle, économique, qui provient de la rotation accélérée du capital. L'information est donnée comme créatrice de communication, et même si le gaspillage est énorme, un consensus général veut qu'il y ait cependant au total un excédent de sens, qui se redistribue dans tous les interstices du social – tout comme un consensus veut que la production matérielle, malgré ses dysfonctionnements et ses irrationalités débouche quand même sur un plus de richesse et de finalité sociale. Nous sommes tous complices de ce mythe. C'est l'alpha et l'oméga de notre modernité, sans lequel la crédibilité de notre organisation sociale s'effondrerait. Or, *le fait est qu'elle s'effondre*, et pour cette raison même. Car là où nous pensons que l'information produit du sens, c'est l'inverse. L'information dévore ses propres contenus. Elle dévore la communication et le social. »
▮ Jean Baudrillard, « L'implosion du sens dans les media », in *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 121-123.

Reprises, variations et figures spectrales
« […] il y a toujours quelque chose de spectral – de fantomatique – dans le générique, puisque toute nouvelle version ou variante contient les variantes passées, d'une manière ou d'une autre. Cette qualité est une sorte de résonance ou de sensation de vibration qui, pour moi, est un aspect essentiel de la beauté et du plaisir esthétique. Mais rien de tout cela n'a de rapport avec l'adéquation de la description à son référent. La notion d'une telle relation n'est pas artistique ; elle semble concerner davantage d'autres modes de pensée, d'autres images, d'autres descriptions. La "correspondance" entre le monde et les descriptions est organisée ou régie différemment selon les différentes pratiques. L'art peut se référer à, emprunter ou même imiter d'autres choses, comme beaucoup d'artistes-photographes ont imité les photojournalistes, par exemple. Mais il n'accepte pas pour autant la totalité des règles gouvernant ou définissant ce à quoi il emprunte – le principe ou la condition d'autonomie de l'art permet cela. Je pense que la conscience que nous en avons est le résultat d'années – voire de décennies – de déconstruction. »
▮ Jeff Wall, « Vampires et spectres, entretien avec Arielle Pélenc », in *Jeff Wall, essais et entretiens*, 1984-2001, Paris, ENSBA, 2001, p. 318-319.

orientations bibliographiques

écrits d'artiste
▮ Harun Farocki, *Reconnaître et poursuivre*, Courbevoie, Théâtre Typographique, 2002.
▮ *Jeff Wall, essais et entretiens, 1984-2001*, Paris, ENSBA, 2001.

essais
▮ Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.
▮ Anne-Marie Duguet, *Rejouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.
▮ Anne-Marie Duguet, *Vidéo, la mémoire au poing*, Paris, L'Échappée belle / Hachette Littératures, 1982.
▮ Clément Chéroux, *Diplopie, l'image photographique à l'ère des médias globalisés : essai sur le 11 septembre 2001*, Paris, Le Point du Jour, 2009.
▮ Florent Latrive, *Du bon usage de la piraterie*, Paris, La Découverte, 2007.
▮ Philippe-Alain Michaud, « Reprises : rejouer, remonter, refilmer », in *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, Paris, L'Éclat, 2006.
▮ Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le Cinéma de la salle au musée*, Paris, éditions des Cahiers du cinéma, 2002.
▮ Françoise Parfait, *Vidéo. Un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001.
▮ Jacques Rancière, *Le Destin des images*, Paris, La Fabrique, 2003.
▮ *Fresh Théorie II*, Paris, Léo Scheer, 2006.

catalogues d'exposition
▮ *Found Footage*, Paris, Galerie nationale du Jeu de Paume, 1995.
▮ *HF | RG [Harun Farocki | Rodney Graham]*, Paris, éditions Black Jack / Paris, éditions du Jeu de Paume, 2009.
▮ *Life, Once More, Forms of Re-enactment in Contemporary Art*, Rotterdam, Witte de With, 2005.
▮ *Monter/Sampler*, Paris, Centre Pompidou / Scratch Projection, 2000.

comptes-rendus de colloques et séminaires
▮ « L'Image déjà là – usages de l'objet trouvé photographique et cinématographique », séminaire sous la dir. du Bal – la Fabrique du Regard, qui s'est tenu à l'EHESS, Paris, du 2 au 3 novembre 2010 (www.le-bal.fr/fr/mh/la-fabrique-du-regard/seminaire-automnal-la-fabrique-du-regard-menu-haut/limage-deja-la/).
▮ « L'Image recyclée. Usages de l'appropriation dans les arts figuratifs, de l'allusion au plagiat », colloque sous la dir. de Luciano Cheles (université de Poitiers) et Georges Roque (CRAL, CNRS-EHESS), qui s'est tenu à l'EHESS, Paris, du 5 au 7 mai 2010 (http://cral.ehess.fr/document.php?id=632).

articles et numéros spéciaux
▮ Marc Augé, « Le siècle de Jean-Luc Godard : guide pour *Histoire(s) du Cinéma* », *art press*, hors série, novembre 1998, p. 13-26.
▮ Morad Montazami, « L'événement historique et son double. Jeremy Deller, *The Battle of Oregreave* », *Images Re-Vues*, n° 5, 2008 (http://www.imagesrevues.org/Article_Archive.php?id_article=36).

Pistes de recherche

Rappel
Les pistes de recherches suivantes sont rédigées sous forme de propositions ouvertes autour de la thématique « Reprises et déplacements d'images » et explorent la façon dont le montage, l'installation ou la projection conditionnent la présentation des images et en déplacent le sens. Elles pourront donner lieu à un travail en classe en amont ou en aval de la visite des expositions. Le niveau scolaire auquel s'adressent ces pistes n'est pas précisé. Il appartient aux enseignants de s'emparer de ces propositions pour concevoir, dans le contexte particulier de leurs classes, la forme et le contenu spécifiques de leurs cours.

Montage et installation

Lexique
▮ Montage
Cette opération technique consiste, à partir de plans visuels et sonores, à sélectionner et à agencer certains extraits des matériaux enregistrés pour leur donner un ordre et une cohérence.

▮ Dispositif
D'une manière générale, le dispositif (d'exposition, de présentation et/ou de vision) est ce qui transforme et active l'espace, ce qui règle le rapport du spectateur à ce qui est donné à voir, présenté ou représenté. Le dispositif, par extension, articule ce qui est visible avec ce qui ne l'est pas, l'espace matériel et l'espace imaginaire. Selon *Le Petit Robert*, un dispositif est « la manière dont sont disposés les pièces, les organes d'un appareil ; le mécanisme lui-même ». La notion de dispositif met l'accent sur l'agencement de différents éléments au sein d'un espace.

Exercices en classe
On rappellera aux élèves que ce qui est présenté et/ou représenté est tout aussi important que la façon dont on choisit de le présenter et/ou de le représenter. Le cinéma et la vidéo permettent d'éclater le récit et de l'agencer de manière « décousue », un peu comme dans un rêve ou dans un souvenir. Quant à l'espace de projection, il peut être multidirectionnel et désorienter celui qui regarde. Que permettent le cinéma et la vidéo, contrairement au théâtre ou à la littérature ?

▮ En classe, on travaillera sur la question du dispositif et, en arts plastiques plus spécifiquement, sur la diversité des modes de présentation de la vidéo, du cinéma, des images numériques, etc. Pour permettre aux plus jeunes élèves de mieux maîtriser cette notion, on pourra notamment passer en revue les types de dispositifs extérieurs au champ artistique dans lesquels on retrouve le principe d'assemblage d'éléments hétérogènes en vue d'un usage précis : dispositifs d'exploration (en médecine, par exemple), de signalisation (régulation de la circulation), de surveillance, de loisirs, d'habitation, etc.

▮ On développera également la question du point de vue dans trois directions, selon qu'il est envisagé comme un emplacement réel ou imaginaire, depuis lequel on regarde une scène, comme la façon particulière dont on considère une scène ou comme une opinion, un sentiment, un jugement.

Projection

Lexique
▮ Projection optique
Le dispositif de la projection optique implique traditionnellement une hiérarchie, l'attribution d'une position spatiale fixe pour le projecteur, pour le spectateur et pour l'écran qui réfléchit la lumière. Ces positions respectives ont été déplacées, voire modifiées et transformées dans le champ des arts plastiques. Toute projection confère à l'image, surtout lorsqu'elle est en mouvement, une présence moins matérielle, plus fugitive, plus précaire. Il suffit de s'interposer entre le projecteur et l'écran pour devenir soi-même un écran et projeter son ombre. Par ailleurs, le faisceau de projection est sensible au contexte lumineux et son image perd en visibilité selon l'intensité lumineuse qui l'entoure. Dans l'image en mouvement exposée, on constate une alternance entre l'effet d'immersion du spectateur et celui de mise à distance de l'objet.

Exercices en classe
L'objectif des exercices suivants est de définir les différents types de projection que l'on peut faire d'une image et de montrer comment cette projection agit sur sa transformation.

▮ La projection : on cherchera des situations de délégation de la vision (périscope, caméra de surveillance) et des situations d'intériorisation (se diriger dans le noir ou de mémoire dans un espace), mais aussi des situations d'enchevêtrement de ces deux notions par la technique (reconnaître son image dans un miroir, observer une radio du corps, etc.).

▮ La projection imaginaire : on proposera aux élèves, à l'exemple des vidéos d'Aernout Mik, de rejouer des événements et de les faire deviner à leurs camarades.

▮ L'écran : on tentera d'en donner une définition avec les élèves et d'illustrer par des objets les différents types d'écrans : matériel et spatial (émission / réception), théorique et symbolique (obstruction / cache, refoulement). Il existe aussi différentes façons de « faire écran » : coupure, enveloppe, projection, superposition… Par ailleurs, les déclinaisons de l'écran dessinent une histoire de la représentation. Dans la peinture, l'écran se manifeste d'abord comme le support de l'œuvre, un objet concret. Il apparaît aussi métaphoriquement sous la forme d'une main sur un visage, d'un voile sur la peau, d'un rideau de théâtre, d'un ciel de lit, d'un paravent, d'une porte entrebâillée… Cela révèle un enjeu théorique fondamental : ce qui est caché n'est pas ce qui se trouve immédiatement derrière l'objet concret, mais le processus même et les enjeux de la représentation. Force est de constater que l'œuvre occulte ou déplace nécessairement les enjeux qui l'ont motivée : quelque chose, en son cœur même, fait écran. Et ce qui nous est caché nous donne envie de regarder.
On réfléchira également à la relation entre la mémoire et l'écran (voir notamment le passage sur les images mentales et leur caractère spectral, p. 18) : sans aller jusqu'à la notion de « souvenir-écran », initiée par Sigmund Freud dans le champ de la psychanalyse, on demandera aux élèves s'ils ont déjà fait l'expérience d'un souvenir qui en cache un autre.
On pourra également trouver des cas dans les médias : l'ordre et la préférence donnée à certains événements dans un journal (imprimé ou télévisé) peut traduire un choix politique, par exemple.

Déconstruction et reconstruction des espaces collectifs

Le travail d'Aernout Mik et de Société Réaliste interroge les processus de construction et de déconstruction de l'espace collectif. Société Réaliste combine ou superpose différentes typographies dans le but de déstabiliser nos repères collectifs. Les installations vidéo de Mik ont pour sujet les interactions entre les individus au sein de l'espace public. L'artiste choisit des décors familiers (un théâtre, une cour d'école, une frontière…) et demande à des acteurs de rejouer de manière à la fois spontanée et chorégraphique des situations quotidiennes.
En déconstruisant et reconstruisant ces espaces par le jeu d'acteurs, ce dernier instaure de nouveaux de comportements. Le travail de Mik semble mettre en question la sociabilité en la soumettant à des situations limites. Car subsite encore, sans que l'on sache comment, le magnétisme du groupe ou, pour le dire autrement, un certain ordre involontaire et automatique qui crée une cohésion. Ce sont ces types d'organisation, à la fois imperceptibles à l'échelle de l'individu et visibles à celle du groupe, dont il sera question dans cette partie.
Dans un premier temps, nous explorerons ces phénomènes à travers le travail de Société Réaliste, dans ses liens avec l'histoire de la codification visuelle du langage et de l'espace.
Nous les aborderons ensuite par le prisme de la société de masse. Ce phénomène, apparu avec la société industrielle et emblématique de la modernité, permet d'introduire les problématiques du travail d'Aernout Mik. L'artiste questionne également les enjeux de la notion de communauté, au sens contemporain du terme : comment, face aux métamorphoses institutionnelles, économiques et sociales, l'individu parvient-il à trouver une place au sein du groupe ?
Les figures de la foule identifiées par Walter Benjamin dans des témoignages et réflexions sur son époque, la catégorisation des « comportements de masse » chez Elias Canetti ou encore la conceptualisation de l'« anomie » par Émile Durkheim, l'un des fondateurs de la sociologie, seront autant de références qui nous permettront d'analyser ce phénomène de communauté.
Nous verrons ensuite comment le philosophe Jacques Rancière renverse cette perception pour voir dans ces nouveaux comportements communautaires le principe même de la logique démocratique.
Enfin, nous examinerons comment Aernout Mik réutilise le concept scientifique et artistique d'entropie pour analyser les phénomènes de dégradations et de reconstructions des espaces collectifs.

La typographie et la cartographie : des systèmes d'organisation de l'espace

Lorsque Société Réaliste réalise une typographie hybride entre les polices Futura et Fraktur, les artistes synthétisent à la fois deux types d'éléments graphiques et deux conceptions de la modernité. Ils mettent en avant le fait que la forme des lettres n'est pas dénuée de principe idéologique. Futura[1] est sans doute la plus représentative des polices modernistes. Inventée en 1924 par Paul Renner, elle portait, dans son effort de clarté, un objectif d'homogénéisation industrielle à l'échelle internationale, derrière lequel se profilait l'utopie d'un accès pour tous aux biens produits par la technique. Lire, consommer et produire devaient alors être à la portée de tous. Cette police, utilisée massivement par l'école du Bauhaus en Allemagne, fut bannie en même temps que cet établissement, par le régime nazi en 1933. À sa place, on vit apparaître la police Fraktur, désignée par la politique culturelle nazie comme « typiquement germanique ». Dès 1941, cette police jugée peu lisible dans les affichages réalisés dans les pays envahis fut mise au ban sous prétexte « d'influences juives ». Elle fut ensuite abandonnée. Le travail de Société Réaliste télescope ainsi deux versions de ce que la modernité a pu produire comme proposition idéologique face aux troubles sociaux de l'époque : l'une internationaliste, liée à la diffusion industrielle et sous-tendue par l'idée de table rase historique ; l'autre, historicisante, identitaire et qui prétendait fonder un État-nation sur un héritage mythique. Plus que des formes, ces polices sont devenues des symboles.
L'importance accordée à la typographie de l'entre-deux-guerres est liée au renouveau de l'édition industrielle, signe de modernisation visuelle. L'après-guerre, en revanche, est la période où se banalisent les polices modernistes, devenues d'usage courant et neutre face à l'essor d'une culture de l'image avec la photographie et la télévision. Avec Internet s'ouvre aujourd'hui un nouvel espace visuel, entièrement encadré par l'écriture et donc par la typographie. Depuis peu, en France, le Parti socialiste propose gratuitement de télécharger la police « Jaurès ». Cet exemple pose à nouveau la question de la pertinence des signes visuels, comme supports de l'idéologie.
Avec l'œuvre sculpturale *Spectral Aerosion*, Société Réaliste interroge la relation entre la représentation géographique des espaces et leur réalité politique. Confrontée à une plaque de bois où sont superposées l'ensemble des frontières ayant existé en Europe depuis l'an zéro jusqu'à l'an 2000, le spectateur découvre un territoire nouveau, tissé en réseaux et qui, tel un palimpseste, cumule l'histoire politique de la région. *Spectral Aerosion* fait ainsi apparaître, par la mise en exergue de frontières mouvantes, les dynamiques géopolitiques de l'Europe. Les silhouettes des territoires, signes des nations en apparence fixes, sont ici rendues relatives et temporelles et nous revoient aux luttes de pouvoir dont elles ont fait l'objet.

La foule et la société de masse

Analyser la foule, telle fut la tâche de nombreux intellectuels au moment où des systèmes d'organisations – comme les syndicats – se mirent en place. Walter Benjamin, dans ses écrits, analyse deux phénomènes : le caractère inhumain de la foule et son étrangeté.

La foule désocialisée et apathique

Walter Benjamin, dans son essai posthume sur Charles Baudelaire[2], se penche sur l'expérience de la foule urbaine moderne telle qu'elle apparaît dans les métropoles européennes au cours du XIXe siècle. Pour la première fois de l'histoire, à Londres ou à Paris, la foule en tant que telle, masse informe d'individus indifférents les uns aux autres, devient un milieu hostile du fait de son caractère inhumain.

Benjamin cite notamment le témoignage de Friedrich Engels en 1848. Ce dernier reconnaît l'aspect artificiel du rassemblement des hommes en raison des besoins en main d'œuvre de la nouvelle société industrielle. La richesse qui découle de leur travail possède cependant une contrepartie « inhumaine » : Engels signale comment les gens « se croisent en courant, comme s'ils n'avaient rien de commun, rien à faire ensemble ». Société sans sociabilité, entassement d'individus n'ayant aucune valeur commune, la ville industrielle devient, ajoute Engels, « quelque chose de répugnant[3] ». Ce n'est donc pas le caractère animal ou violent de l'être humain qui est mis en question ici. Ni même l'injustice sociale et la pauvreté, thème pourtant central dans l'œuvre d'Engels. Ce qui est à l'origine de son dégoût de la foule, c'est l'indifférence entre les individus, indifférence qu'il découvre et qui nous frappe encore aujourd'hui.

À côté de cette inhumanité, Engels évoque également l'automatisme des individus dans les villes modernes. En regardant les Londoniens, il s'aperçoit que « la seule convention entre eux est l'accord tacite selon lequel chacun tient son trottoir sur sa droite, afin que les deux courants de la foule qui se croisent ne se fassent pas mutuellement obstacle ». L'indifférence à autrui se double, ici, d'automatismes utilitaires qui rompent avec la possibilité d'un contact individué. L'un venant compenser l'autre.

C'est cette même indifférence doublée d'un accord tacite d'organisation commune qui nous est montrée dans l'œuvre d'Aernout Mik intitulée *Middelmen*, où des courtiers en bourse s'agitent ou s'immobilisent, se concentrent ou errent sans que personne autour d'eux ne semble remarquer ces changements. Tout en réagissant de manière isolée, chacun participe pourtant d'une logique illisible, les yeux rivés sur des écrans hors-champ.

La foule énigmatique

Walter Benjamin s'intéresse également au statut et à la nature de la foule moderne en tant qu'objet d'expérience ou de pensée. Pour lui, « il ne peut être question d'une classe, d'une collectivité, qu'elle qu'en soit la structure[4] ». Rebelle à la classification, la foule moderne produit des événements sans que leur signification ne nous apparaisse clairement. Le statut flottant de la foule, son aspect « amorphe » est proche de l'impression que nous laisse le film *Park* d'Aernout Mik. Dans cette œuvre, un groupe, à l'activité indéterminé et composé d'individus d'âges divers, accompagnés de chiens, se retrouve autour d'un arbre et semble danser. Dans le même temps, la caméra répercute leur agitation par des mouvements de haut en bas et de bas en haut. Les vêtements des personnages peuvent nous faire penser qu'il s'agit de punks ou de skinheads. Mais rien n'est moins sûr[5]. Lorsque quelques individus se regroupent au sein d'un collectif de ce type, il devient difficile de comprendre ce que réunit cette assemblée, ni même s'il s'agit d'un seul et même groupe.

L'anomie

C'est entre le moment où Charles Baudelaire, au milieu du XIXe siècle, et Walter Benjamin, dans l'entre-deux-guerres, évoquent les premiers le nouveau fait collectif des foules que fut inventée la sociologie par Émile Durkheim. Dans ses premiers écrits, ce dernier examine les interactions entre l'individu et le collectif autour de la notion d'anomie.

Perte de repères sociaux et de valeurs : l'anomie comme phénomène moderne

La précarité de la place de l'individu est une composante récurrente des vidéos d'Aernout Mik. Son film *3 Laughing and 4 Crying* (non présenté dans cette exposition mais souvent cité) se concentre sur sept acteurs assis au sol, en tenue sportive et en état de crise de rire ou de pleurs. Positionnés côte à côte, ils semblent à peine former un groupe. Une situation qui rappelle fortement quelques unes des caractéristiques principales de l'état social décrit notamment par Émile Durkheim, à la fin du XIXe siècle, sous le terme « d'anomie ».

Le sociologue désigne par ce terme la crise religieuse et morale qui découle de la révolution industrielle. Dès cette période, les mœurs, les classes, les rapports entre les sexes s'effacent pour livrer l'individu à ses propres passions. En mettant en scène l'isolement, *3 Laughing and 4 Crying* peut rejoindre l'analyse de Durkheim, qui montre comment la disparition d'une morale commune se répercute sur les individus et les enferme dans leurs propres préoccupations.

3 Laughing and 4 Crying opère également une distinction importante entre l'anomie – notion que Durkheim a théorisée au moment de l'apparition de la société industrielle – et l'anarchie, état d'absence de coercition institutionnelle. Dans cette vidéo, un espace incertain mais clos, que l'on devine par la moquette, accueille des personnes dont la posture au sol et la tenue suggèrent une activité organisée, sportive ou thérapeutique. Mais sans volonté ni désirs communs, les participants restent cependant sur place : en ce sens, ils créent et conservent un type étrange de collectivité. C'est là une caractéristique générale des mises en scène de Mik.

Dissolution de l'individu et phénomène de masse : l'anomie comme indistinction physique

L'apparition de l'individualité au sein des sociétés de masses a été accompagnée, paradoxalement, de situations ponctuelles (jeux, manifestations, panique collective…) dans lesquelles des mouvements de fusion psychologique de groupe sont apparus de façon momentanée. Ces phénomènes font alors apparaître tout ce que la ville moderne implique de proximité, voire de promiscuité ou d'homogénéité entre chaque individu. Elias Canetti, écrivain et essayiste allemand, a consacré son ouvrage *Masse et Puissance* à l'analyse et la

Aernout Mik, *touch, rise and fall*, 2008

classification de ce type de comportements. L'ouvrage aborde notamment la dynamique des corps au sein des foules. Une fois dépassée la phobie du contact, habituellement produite par la densité urbaine, l'isolement personnel s'inverse pour créer des identifications très larges envers autrui. Cette identification à l'autre peut ainsi se répercuter jusque dans le comportement corporel, de moins en moins singulier.
La vidéo *touch, rise and fall* de Mik se déroule dans une salle d'embarquement d'aéroport. Elle présente des personnages en situation d'attente, d'ennui et de nervosité. L'artiste, dans sa mise en scène, se focalise sur les nombreux contrôles de sécurité et la normalisation des activités aéroportuaires. Il nous alerte sur la standardisation de ces espaces comme de leurs fonctions. Contrôleurs et contrôlés semblent peu à peu devenir interchangeables. C'est l'une des caractéristiques de la structuration des masses selon Canetti : « Une tête est une tête, un bras est un bras, il ne saurait s'agir de différences entre eux. C'est en vue de cette égalité que l'on devient masse[6]. » Il y a là ce que Mik appelle un effet « mimétique[7] » : les sujets ne se distinguent plus sur un plan psychique. Plus loin dans la vidéo, cet état s'étend aux objets, de sorte que la machine de contrôle de bagages aux rayons X s'apparente à un tunnel. Le sérieux des mesures de sécurité est ainsi tourné en dérision. Reconnaître les décors sans reconnaître les situations, laisser filtrer l'étrange dans le familier ne vont pas sans créer un certain malaise. Les vidéos de Mik donnent toujours l'impression que quelque chose s'est passé – un événement traumatique ou violent, une catastrophe lente ou rapide –, qui a déstructuré les comportements du groupe et dont nous n'apercevons que les conséquences. Le caractère non narratif des films d'Aernout Mik nous empêche de remonter aux causes de l'événement. Le spectateur est livré à son propre imaginaire. C'est alors que le travail de Mik semble déplacer la question du sens de l'événement vers les changements et les rapports qu'implique cet événement sur les individus. Son travail n'invite donc pas à une reconstitution narrative de faits, mais à une interrogation sur la dynamique collective.

La « communauté comme dissentiment »

Jacques Rancière, philosophe contemporain dont l'œuvre porte essentiellement sur la politique, l'esthétique, l'éducation et leurs rapports mutuels, analyse la notion de démocratie dans un entretien[8]. Il rappelle que, étymologiquement, le mot « égalité » possède d'abord une connotation négative : le *démos* grec fait référence au parti politique « des gens de rien, qui n'ont pas de "qualité" pour s'occuper des affaires communes et qui pourtant s'en occupent. » Contrairement à l'idée d'une communauté forgée par la notion de peuple comme *ethnos*, c'est-à-dire comme famille biologique élargie, et contrairement à l'idée de communauté policière soucieuse d'attribuer et de fixer des places dans la société, le propre du *démos* est de mettre en suspens les particularités de chacun. Les caractéristiques d'une communauté démocratique tiendraient à la distinction de l'identité des personnes avec leur rôle social, au profit d'un partage des responsabilités communes du groupe.
L'œuvre de Mik intitulée *Schoolyard* explore, au sein d'une cour d'établissement d'enseignement secondaire, les interactions entre le personnel enseignant, les vigiles, les élèves et un sans domicile fixe. Des groupes hétérogènes participent à des activités dont la finalité est obscure, faisant toutefois référence à des événements traumatiques et dérivant peu à peu vers des actes quasi rituels : des personnes sont portées à bout de bras, des jeux simples ou proches du vandalisme – course de scooters, occupation et destruction de voitures –, des parades avec des panneaux, des sacs en guise de masques ou des têtes de mannequins. Lentement, la

distinction des rôles, des âges, des sexes et des origines des personnages s'estompe pour ne laisser place qu'à des mouvements de foule. Comme nous l'avons déjà observé à propos d'autres vidéos, le désordre ambiant ne provoque pas l'éclatement du groupe. Bien au contraire, la désorganisation sociale du groupe engendre de nouveaux rythmes d'activités et de repos.
Moins ludique et apparemment neutre que *touch, rise and fall, Schoolyard* conserve l'état de tension initial que l'on ressent dès le début de la vidéo, entre les élèves et les adultes. Cette œuvre fait écho au problème dit « des jeunes » mais aussi des violences urbaines que l'on connaît depuis l'époque des blousons noirs, dans les années 1950. L'école d'aujourd'hui, sous son aspect multiculturel, reflète de manière accrue les problématiques sociales de l'autorité et de l'exclusion. Chez Mik, cette violence sous-jacente ne se résorbe pas. Elle se transforme et se déplace sans cesse, de sorte à créer, encore une fois, des scènes apparemment absurdes. En effet, comme le décrit Rancière, la communauté est constituée de cet étonnant mélange d'instabilité individuelle et de cohésion collective, cet écart entre sujet et fonction. Par les jeux de masques, dont les règles nous échappent, chaque acteur peut, durant le temps de la vidéo, occuper des places distinctes, ce qui n'est pas sans provoquer de nombreux conflits, mais également un certain enthousiasme de la part des participants. *Schoolyard* reflète un malaise social. Mais, dans le même temps, ce désordre chaotique, par le jeu des acteurs et l'indistinction des rôles, semble porteur d'une nouvelle organisation[9].

L'entropie

Aernout Mik a commencé sa carrière comme sculpteur. Si l'artiste a choisi ensuite l'installation vidéo, c'est pour se focaliser sur les rapports entre les corps et l'espace. Inspiré par le travail de Robert Smithson, il se réapproprie la notion d'entropie telle que l'a définie cet artiste conceptuel, c'est-à-dire comme une création naturelle mais aussi artistique, qui s'appuie sur la dégradation des formes. L'entropie est un concept emprunté au domaine scientifique. En thermodynamique, selon *Le Petit Robert,* l'entropie désigne la « fonction définissant l'état de désordre d'un système, croissante lorsque celui-ci évolue vers un autre état de désordre accru ». La notion d'entropie a permis de décrire l'ensemble de l'univers comme un état de désordre toujours croissant de la matière.
Le film de Mik, *Osmosis and Excess,* qui oscille sans cesse entre la fonction documentaire et fictionnelle, explore le territoire frontalier de Tijuana, entre le Mexique et les États-Unis. Des images d'une pharmacie aux allures de supermarché côtoient un paysage aux collines verdoyantes, recouvertes de voitures. Entre les deux espaces, Mik montre des enfants qui jouent dans la boue. Des images qui peuvent nous rappeler la description que fait Smithson de l'effet d'entropie. Le sculpteur évoque l'image d'un enfant qui court dans un bac à sable, dont une moitié est blanche et l'autre noire. À la fin du processus, le bac de sable devient inévitablement gris. Toutefois, jamais ce bac à sable ne reviendra à son état initial. Par la disparition de deux matières est apparue une nouvelle forme.
L'image de la boue est à nouveau convoquée par Mik pour évoquer le mélange ou la porosité de la frontière entre le Mexique et les États-Unis, ainsi que le métissage des populations. Enjeu politique majeur aux États-Unis, la frontière américano-mexicaine renvoie à la question de l'immigration des populations du Sud vers les pays riches. Pour éviter ce mouvement des populations, le gouvernement américain projette de construire un mur. *Osmosis and Excess* étend la métaphore de l'entropie par la confusion des individus avec les territoires mêmes. C'est ce qu'illustrent les décharges de voitures, véritables appropriations sauvages de l'espace naturel par l'homme. L'osmose et l'excès, la fusion et le débordement se traduisent également par la confusion des identités des personnages. La frontière entre les États-Unis et le Mexique, frontière entre un pays hautement industrialisé et riche et un autre en voie de développement, n'est plus distincte dans les séquences de Mik. Les acteurs, dont certains semblent être d'origine mexicaine, évoluent dans une société qui s'apparente à la société américaine. Cette entropie territoriale n'est pourtant pas une destruction, mais comme l'indique Robert Smithson, la matrice d'un territoire inédit, dont témoignent l'étrangeté des images de Mik.

---

1. Voir Michel Wlassikoff, « Futura, Europe et photographie », in « Photo/Graphisme », actes du colloque qui s'est tenu au Jeu de Paume le 20 octobre 2007 (www.jeudepaume.org).
2. Walter Benjamin, *Charles Baudelaire* [1955], Paris, Payot, 2002 (voir l'extrait p. 28).
3. Friedrich Engels, *La Situation de la classe laborieuse en Angleterre, d'après les observations de l'auteur et des sources authentiques*, Paris, édition inconnue, 1973 (voir extrait p. 28).
4. W. Benjamin, *Charles Baudelaire, op. cit.*
5. Benjamin, dans sa description de la foule, avait déjà observé son caractère énigmatique et l'impossibilité d'analyser les dynamiques qui la sous-tendait en raison de l'homogénéisation vestimentaire.
6. Elias Canetti, *Masse et Puissance* [1960], Paris, Gallimard, 1966 (voir l'extrait p. 28).
7. « Entrevista con Aernout Mik », in *Aernout Mik*, Barcelone, Fundación "la Caixa", 2003.
8. Jacques Rancière, « La communauté comme dissentiment » [2003], in *Et tant pis pour les fatigués – entretiens*, Paris, éditions Amsterdam, 2009 (voir l'extrait p. 28-29).
9. Angelina Peralva, Éric Macé, *Médias et Violences urbaines. Débats publics et construction journalistique*, Paris, La Documentation française, 2002 (voir l'extrait p. 29-30).

références

La foule dans la ville du XIXe siècle

« Une ville comme Londres, où l'on peut marcher des heures sans même parvenir au commencement de la fin, sans découvrir le moindre indice qui signale la proximité de la campagne, est vraiment quelque chose de très particulier.
Cette centralisation énorme, cet entassement de 3,5 millions d'êtres humains en un seul endroit a centuplé la puissance de ces 3,5 millions d'hommes. [...] Quant aux sacrifices que tout cela a coûté, on ne les découvre que plus tard. Lorsqu'on a battu durant quelques jours le pavé des rues principales, qu'on s'est péniblement frayé un passage à travers la cohue, les files sans fin de voitures et de chariots, lorsqu'on a visité les "mauvais quartiers" de cette métropole, c'est alors seulement qu'on commence à remarquer que ces Londoniens ont dû sacrifier la meilleure part de leur qualité d'hommes, pour accomplir tous les miracles de la civilisation dont la ville regorge, que cent forces, qui sommeillaient en eux, sont restées inactives et ont été étouffées afin que seules quelques-unes puissent se développer plus largement et être multipliées en s'unissant avec celles des autres. La cohue des rues a déjà, à elle seule, quelque chose de répugnant, qui révolte la nature humaine. Ces centaines de milliers de personnes, de tout état et de toutes classes, qui se pressent et se bousculent, ne sont-elles pas toutes des hommes possédant les mêmes qualités et capacités et le même intérêt dans la quête du bonheur ? Et ne doivent-elles pas finalement quêter ce bonheur par les mêmes moyens et procédés ?
Et, pourtant, ces gens se croisent en courant, comme s'ils n'avaient rien de commun, rien à faire ensemble, et pourtant la seule convention entre eux, est l'accord tacite selon lequel chacun tient sur le trottoir sa droite, afin que les deux courants de la foule qui se croisent ne se fassent pas mutuellement obstacle ; et pourtant, il ne vient à l'esprit de personne d'accorder à autrui, ne fût-ce qu'un regard. Cette indifférence brutale, cet isolement insensible de chaque individu au sein de ses intérêts particuliers, sont d'autant plus répugnants et blessants que le nombre de ces individus confinés dans cet espace réduit est plus grand. Et même si nous savons que cet isolement de l'individu, cet égoïsme borné sont partout le principe fondamental de la société actuelle, ils ne se manifestent nulle part avec une impudence, une assurance si totales qu'ici, précisément, dans la cohue de la grande ville. La désagrégation de l'humanité en monades, dont chacune a un principe de vie particulier, et une fin particulière, cette atomisation du monde est poussée ici à l'extrême. »
▮ Friedrich Engels, *La Situation de la classe laborieuse en Angleterre, d'après les observations de l'auteur et des sources authentiques* (Paris, édition inconnue, 1973), cité in Walter Benjamin, *Charles Baudelaire* [1955], Paris, Payot, 2002, p. 165-166.

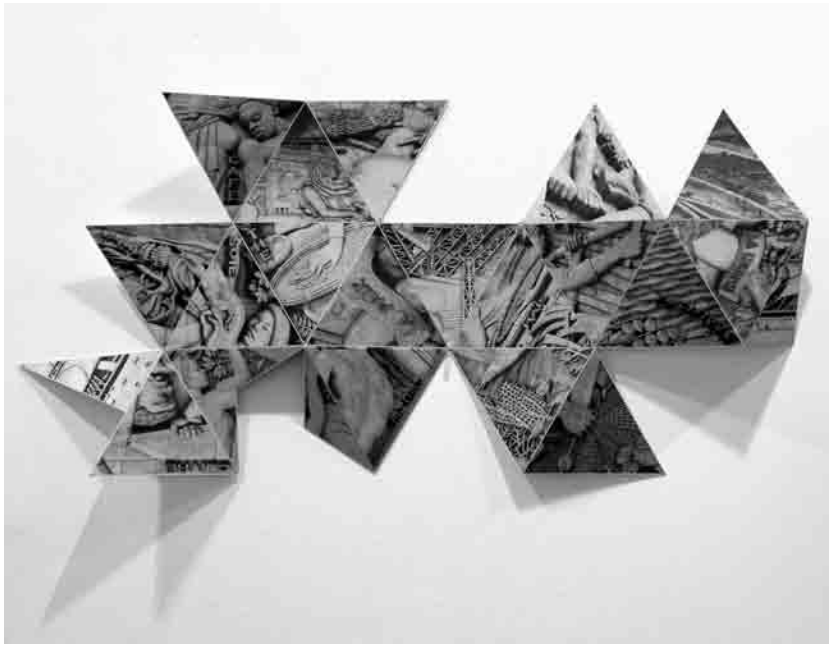
« Chez ceux qui la virent pour la première fois, la foule des grandes villes n'éveilla qu'angoisse, répugnance et horreur. Aux yeux de Poe, elle a quelque chose de barbare. Elle ne se soumet à la discipline qu'en cas de besoin précis. Plus tard James Ensor ne se lasse point de confronter en elle discipline et sauvagerie. Il lui plaît tout particulièrement d'introduire des troupes militaires dans ses bandes carnavalesques. Rencontre vraiment prophétique, qui annonce les États totalitaires où la police s'alliera aux dévaliseurs. Valéry, qui est un observateur pénétrant des symptômes propres à la "civilisation", en définit fort bien l'un des éléments. "Le civilisé des villes immenses revient à l'état sauvage, c'est-à-dire isolé, parce que le mécanisme social lui permet d'oublier la nécessité de la communauté et de perdre le sentiment du lien entre les individus, autrefois réveillés incessamment par le besoin. Tout perfectionnement du mécanisme social rend inutiles des actes, des manières de sentir, des aptitudes à la vie commune". Le confort isole. Il rend, d'autre part, ceux qui en bénéficient plus proches du mécanisme. »
▮ Walter Benjamin, *Charles Baudelaire* [1955], Paris, Payot, 2002, p. 178-179.

Les propriétés de la masse

« C'est ici le lieu, avant d'entreprendre un essai de *classification* de la masse, de résumer brièvement ses propriétés essentielles. On relèvera les quatre traits suivants:
1. *La masse tend toujours à s'accroître.* Il n'est pas imposé de limites naturelles à sa croissance. Quand on lui en crée d'artificielles, c'est-à-dire dans toutes les institutions qui servent au maintien de masses fermées, un éclatement de la masse est toujours possible et aussi bien se produit de temps en temps. De dispositions capables d'empêcher l'accroissement de la masse une fois pour toutes et absolument sûres, il n'en existe pas.
2. *Au sein de la masse règne l'égalité.* Elle est absolue et indiscutable et n'est jamais mise en question par la masse elle-même. Elle est d'une importance si fondamentale que l'on pourrait carrément définir l'état de la masse comme un état d'égalité absolue. Une tête est une tête, un bras est un bras, il ne saurait s'agir de différences entre eux. C'est en vue de cette égalité que l'on devient masse. Tout ce qui pourrait en détourner est négligé. Toutes les revendications de justice, toutes les théories de l'égalité, tirent en définitive leur énergie de cette expérience vécue de l'égalité que chacun à sa manière connaît par la masse.
3. *La masse aime la densité.* Elle ne saurait jamais être assez dense. Rien ne doit s'interposer, rien ne doit y ouvrir un intervalle, il faut que tout soit autant que possible elle-même. C'est au moment de la décharge qu'elle a le sentiment de sa plus grande densité. Il sera possible un jour de mieux définir et mesurer cette densité.
4. *La masse a besoin d'une direction.* Elle est en mouvement et se meut en direction de quelque chose. La direction qui est commune à tous ses membres renforce le sentiment d'égalité. Un but qui est donné en dehors de chaque individu et est identique pour tous, masque les buts privés, inégaux, qui seraient la mort de la masse. La direction est indispensable à sa permanence. La crainte de la désintégration, toujours vivante en son sein, rend possible de l'orienter vers quelques buts que ce soit. La masse subsiste aussi longtemps qu'elle a un but pas encore atteint. Mais il est encore en elle une obscure tendance au mouvement qui introduit de nouvelles formations, d'ordre plus élevé. Il est souvent impossible de prévoir la nature de ces formations. »
▮ Elias Canetti, *Masse et Puissance* [1960], Paris, Gallimard, 1966, p. 27-28.

Corps et communauté

« Il y a toujours déjà de la communauté entre les corps : celle qui tient au corps souverain, à la filiation humaine et divine, à la place dans la système de distributions économiques et sociales, etc. La politique vient après comme invention d'une forme de communauté qui suspend l'évidence des autres en instituant des relations inédites entre les significations, entre les significations



Société Réaliste, *Dymaxion Palace*, 2008-2009

et les corps, entre les corps et leurs modes d'identification, places et destinations. Elle se pratique en remettant en question les adhérences communautaires existantes et en instituant ces relations nouvelles, ces "communautés" entre termes qui mettent en commun ce qui n'était pas commun, à la manière dont les figures de la poétique transforment les relations d'inhérence entre sujets et propriétés. C'est là que prend son sens "l'entre". [...] Cet entre n'est pas d'abord entre les sujets. Il est entre les identités et les rôles qu'ils peuvent revêtir, entre les places qui leur sont assignées et celles qu'ils occupent transgressivement. Il est entre le *nous* énonciateur et le nom de sujet énoncé, entre un sujet et un prédicat, des corps et des significations, etc.
[...]
Le *dèmos* est "le parti des pauvres", mais le parti des pauvres est le parti des gens de rien, des gens qui n'ont pas de "qualité" pour s'occuper des affaites communes et qui pourtant s'en occupent. La logique de la domination, c'est que gouvernent ceux qui ont les propriétés qui les qualifient pour gouverner, propriétés vérifiées par le fait qu'ils gouvernent (cercle de la domination encore rappelé lots d'une récente élection présidentielle par l'opposition entre "candidats de gouvernement" et "candidats de protestation"). *Dèmos* veut dire à l'inverse gouvernement de ceux qui n'ont rien d'autre en commun que l'absence de telles propriétés. C'est cela que veut dire "part des sans part". La lutte des classes n'est pas une lutte entre des parties de la communauté mais entre deux formes de communauté : la communauté policière qui tend à saturer le rapport des corps et des significations, des parties, des places et des destinations et la communauté politique qui ouvre les intervalles en séparant les noms de sujets et leurs modes de manifestation des corps sociaux et de leurs propriétés.
[...]
L'utopie est la volonté de transformer les formes de la désincorporation démocratique en formes d'un nouveau corps collectif. La distribution des corps en communauté est remise en question chaque fois que des corps affirment une capacité et occupent une place autre que celles qui leur sont normalement assignées, quand les conducteurs des transports souterrains se transforment en marcheurs dans les rues, quand les exécutants d'une institution étatique ou d'une entreprise industrielle s'estiment capables de penser non seulement à leur travail et à leur salaire mais au rôle et au fonctionnement de l'une ou de l'autre, quand des sans-papiers s'affirment non seulement désireux de venir travailler là où on ne les attend pas mais capables d'argumenter leur droit à être là et d'exposer leur corps à une grève de la faim, etc. »
▮ Jacques Rancière, « La communauté comme dissentiment » [2003], in *Et tant pis pour les fatigués – entretiens*, Paris, éditions Amsterdam, 2009, p. 315-323.

Le regard journalistique sur les violences urbaines
« Ainsi, la question de l'intelligibilité des violences urbaines – autrement dit, la question du sens inhérent aux conduites ainsi qualifiées – est cruciale à plusieurs niveaux et reste au cœur des liens qui se tissent entre ces phénomènes et les médias. Dans la presse nationale d'opinion (espace médiatique particulièrement sensible aux interventions des acteurs de la scène politique organisée), les violences urbaines apparaissent aujourd'hui comme un enjeu politique central : enjeu électoral, avant tout ; mais en amont et en aval de la question électorale elle-même, comme un enjeu pour tout ce qui concerne la prise de décision en matière de politiques publiques, susceptibles d'apporter une réponse à la violence. Or, là aussi, le débat se joue, certes à un autre niveau, mais en termes ouvertement polémiques. Là aussi, des problèmes de lisibilité et d'interprétation des violences urbaines se posent – et les journalistes n'hésitent pas à le dire. Là aussi, le problème des liens entre l'espace médiatique et le passage à l'acte se pose, même si ce n'est que de manière indirecte par le biais de dérives entraînées par certains choix politiques. Les acteurs politiques ne sont cependant pas les seuls à être concernés par ce thème. La question de l'insécurité est devenue depuis quelque temps un enjeu majeur pour un monde syndical affaibli, qui l'a entièrement intégrée à ses logiques de mobilisation, comme en témoignent les manifestations et

les grèves de syndicats de policiers, de conducteurs de bus ou d'enseignants. À ce niveau, le thème de l'insécurité suscitée par les violences urbaines est devenu une véritable métaphore de l'insécurité qu'éprouve aujourd'hui une partie importante de la société française face à la dynamique générale de son propre changement. Dans cette perspective, les violences urbaines apparaissent comme un des enjeux à l'œuvre dans la constitution de l'espace public, et en même temps comme révélateur de l'état actuel de constitution de cet espace. Les violences urbaines le redessinent de différentes manières, y compris dans la mesure où elles permettent à des acteurs, qui autrement en seraient exclus, d'y accéder. »

▮ « Le regard journalistique sur les violences urbaines », in Angelina Peralva, Éric Macé, *Médias et Violences urbaines. Débats publics et Construction journalistique*, Paris, La Documentation française, 2002, p. 33.

Pensée de l'entropie

« La surface de la terre et les fantasmes de l'imagination ont une façon de se désagréger en des régions artistiques séparées. Divers agents, fictifs ou réels, échangent en quelque sorte leurs places respectives ; on ne peut éviter des pensées vaseuses quand on en vient à des "earth projects", ou à ce que j'appellerai de la "géologie abstraite". L'esprit humain et la terre sont constamment en voie d'érosion ; des rivières mentales emportent des berges abstraites, les ondes du cerveau ébranlent des falaises de pensée, les idées se délitent en blocs d'ignorance et les cristallisations conceptuelles éclatent en dépôts de raison graveleuse. [...] Éboulement, glissement de terrain, avalanche, tout cela se produit à l'intérieur des limites craquantes du cerveau. Le corps tout entier est ramené dans le sédiment cérébral où particules et fragments se font connaître comme conscience solide. L'artiste vit dans un monde décoloré, fracturé. Coordonner tout ce désordre et cette corrosion en motifs, grilles et subdivisions constitue un processus esthétique qui a jusqu'à présent été à peine esquissé. »

▮ Robert Smithson, « Une sédimentation de l'esprit : Earth Projects » [1968], in *Robert Smithson, une rétrospective : le paysage entropique 1960-1973*, catalogue d'exposition, Marseille, Musées de Marseille / Paris, Réunion des musées nationaux, 1994.

orientations bibliographiques

essais

▮ Giorgio Agamben, *La Communauté qui vient*, Paris, Éditions du Seuil, 1990.

▮ Jean Baudrillard, *À l'ombre des majorités silencieuses. La Fin du social*, Paris, Bibliothèque Médiations, 1982.

▮ Walter Benjamin, *Charles Baudelaire* [1955], Paris, Payot, 2002.

▮ Philippe Besnard, *L'Anomie : Ses usages et ses fonctions dans la discipline sociologique depuis Durkheim*, Paris, PUF, 1987.

▮ Maurice Blanchot, *La Communauté inavouable*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1983.

▮ Elias Canetti, *Masse et Puissance* [1960], Paris, Gallimard, 1966.

▮ T. J. Clark, *Une image du peuple : Gustave Courbet et la révolution de 1848*, Paris, Les presses du réel, 2007.

▮ Roberto Esposito, *Communitas. The Origin and Destiny of Community*, Palo Alto, Stanford University Press, 1998.

▮ Serge Moscovoci, *L'Âge des foules* [1985], Paris, Fayard, 2005.

▮ Jean-Luc Nancy, *La Communauté désœuvrée*, Paris, Christian Bourgois, 1986.

▮ Jacques Rancière, « La communauté comme dissentiment » [2003], in *Et tant pis pour les fatigués. Entretiens*, Paris, éditions Amsterdam, 2009.

▮ Michel Wlasikoff, « Futura, Europe et photographie », in « Photo/Graphisme », actes du colloque qui s'est tenu au Jeu de Paume le 20 octobre 2007 (www.jeudepaume.org).

catalogue d'exposition

▮ *Robert Smithson, une rétrospective : le paysage entropique 1960-1973*, catalogue d'exposition, Marseille, Musées de Marseille / Paris, Réunion des musées nationaux, 1994.

Pistes de recherche

Les pistes de recherche suivantes abordent la question de l'espace collectif comme construction à la fois sociale, géographique et artistique.

L'espace artistique

Exercices en classe

▮ Pendant la visite de l'exposition « Aernout Mik : Communitas », les élèves pourront s'interroger sur les limites de l'espace du spectateur et celui de l'œuvre, mais également sur la position du spectateur vis-à-vis de celle-ci : doit-il être mobile ou immobile, solitaire ou en groupe, patient ou impatient ?

▮ Dans le cadre des cours, les enseignants imagineront des approches théoriques ou des situations pratiques pour aborder la notion d'espace artistique sous l'angle de sa présentation (bidimensionnel, tridimensionnel), de son organisation (construction, composition, décomposition, recomposition), de sa mise en scène, de sa hiérarchisation, de sa densité (compression, dilatation)…

L'espace géographique et l'espace imaginaire

Lexique

▮ Topographie

Elle intègre les observations formelles et matérielles de l'espace : aspect géographique, nature des terrains, des côtes, des reliefs, les étendues, les distances ; elle localise et évalue les orientations contenues dans l'espace, suivant un réseau de données.

▮ Idéogrammes, pictogrammes et symboles

Ils constituent les éléments par lesquels l'espace de la représentation se voit schématisé. Ces codes sont les supports visuels et culturels de la représentation mais aussi de notre imaginaire collectif.

Exercices en classe

▮ Face aux œuvres de Société Réaliste, on abordera la notion de « géographie imaginaire », en cartographiant des espaces mentaux ou des lieux imaginaires (Voir Thomas More et *L'Utopie*, la Carte du Tendre, la carte des territoires documentaires réalisée par l'illustratrice Eliza Smierzchalska pour le festival Cinéma du réel...)

▮ Inventez la carte d'un lieu urbain, d'un quartier, d'un village imaginaire, comportant les lieux institutionnels ordinaires ou fictionnels : mairie, lieux de culte, stade, musée, cinéma, gare, hôtel, école, aire de jeux, territoire d'aventure… Prévoyez les axes de circulation, les passages secondaires, privés ou publics, les zones construites et les zones naturelles. Comparez ensuite les réalisations des élèves : quelle forme prend cet espace imaginaire ? Comment s'y répartissent les lieux-repères entre eux ? Quelles conclusions dégager de ces dispositifs ?

▮ À partir de la citation suivante, réalisez la carte de votre « île au trésor », en utilisant les procédés des codes cartographiques conventionnels ou imaginaires : « J'ai tracé la carte d'une île ; elle était soigneusement et (je le pensais) magnifiquement coloriée ; sa forme charmait mon imagination au-delà de toute expression ; elle comportait de sports qui me plaisaient comme des sonnets ; et avec l'inconscience des prédestinés, j'appelais ma réalisation l'île au Trésor ». (Robert Louis Stevenson, *L'Île au trésor*, 1883.)

L'espace social

Lexique

▮ Carte

« Représentation imaginaire ou intellectuelle d'un espace physique, "la carte peut également être le miroir des mutations culturelles, techniques et philosophiques d'une organisation sociale. Moyen d'expression artistique où se marquent la maîtrise des graveurs, des dessinateurs et leur sensibilité esthétique, les cartes sont aujourd'hui des images diversifiées et spécialisées qui couvrent le domaine des sciences de la nature et de l'homme et débordent le "champ" de la géographie : cartes politiques ou encore économiques. Elles sont un outil de lecture et d'analyse pour l'anthropologue et l'ethnologue, le sociologue, l'historien…

La cartographie statistique permet d'établir les tableaux, les cartes de taux, d'indices, les pyramides d'âges, les sociogrammes, et traduire, dans un espace bidimensionnel, ce qui appartient à l'espace physique et aux activités humaines, et même à la pensée et aux habitudes culturels, en utilisant un langage codifié. » (« La carte, image sociale », in Jean-Claude Fozza, Anne-Marie Garat, Françoise Parfait, *Petite Fabrique de l'image*, Paris, Magnard, 2003, p. 131.)

Exercices en classe

▮ À partir du film *Récréations* (documentaire, 1991-1992, 54 min) de Claire Simon, réfléchissez avec les élèves à l'organisation sociale et spatiale de la classe. Photographies et films pourront compléter cette observation.

Synopsis : « Il existe une sorte de pays, très petit, si petit qu'il ressemble un peu à une scène de théâtre. Il est habité deux ou trois fois par jour par son peuple. Les habitants sont petits de taille. S'ils vivent selon des lois, en tout cas, ils n'arrêtent pas de les remettre en cause, et de se battre violemment à ce propos. Ce pays s'appelle "La Cour" et son peuple "Les Enfants". Lorsque "Les Enfants" vont dans "La Cour" ils découvrent, éprouvent la "force des sentiments ou la servitude humaine", on appelle cela, la récréation ».

Jeu de Paume

1, place de la Concorde, 75008 Paris
accès par le jardin des Tuileries, côté rue de Rivoli
www.jeudepaume.org

renseignements	01 47 03 12 50
mardi (nocturne)	12 h-21 h
mercredi à vendredi	12 h-19 h
samedi et dimanche	10 h-19 h

fermeture le lundi
entrée : plein tarif : 7 € – tarif réduit : 5 €
accès libre aux expositions de la programmation Satellite
mardis jeunes : entrée gratuite pour les étudiants et les moins de 26 ans le dernier mardi du mois, de 17 h à 21 h
visites / tables rondes : entrée libre sur présentation du billet d'entrée aux expositions et pour les abonnés (dans la limite des places disponibles)
colloques : 3 € la séance / entrée libre sur présentation du billet d'entrée aux expositions (dans la limite des places disponibles)

les rendez-vous avec les conférenciers du Jeu de Paume*
visites commentées destinées aux visiteurs individuels : le mercredi et le samedi à 12 h 30

les rendez-vous en famille*
le samedi à 15 h 30
(réservation requise : 01 47 03 12 41 / serviceeducatif@jeudepaume.org)

les rendez-vous des mardis jeunes**
visites des expositions par les artistes présentés le dernier mardi du mois à 18 h ou 19 h

autour des expositions

visites

▮ visite de l'exposition « Aernout Mik : Communitas » par l'artiste et Marta Gili, commissaire
mardi 1er mars 2011, 19 h

▮ les rendez-vous des mardis jeunes : visite de l'exposition « Société Réaliste : Empire, State, Building »par Ferenc Gróf et Jean-Baptiste Naudy autour de la thématique « architecture et pouvoir », suivie d'un temps de dialogue avec les artistes dans l'espace éducatif, en compagnie d'un conférencier du Jeu de Paume
mardi 26 avril 2011, 19 h

colloque

▮ Art, histoire, politique : interactions et réflexions contemporaines
sous la direction d'Elvan Zabunyan, historienne de l'art
Ce colloque en trois volets a pour but d'explorer, à la lumière des artistes programmés au Jeu de Paume en 2011, l'importance des liens entre art et politique, en réfléchissant à la façon dont les écritures photographiques, filmiques, architecturales et conceptuelles sont les indices d'une réalité historique contemporaine.

séance 1
Enjeux sociaux et culturels, vecteurs d'une pensée collective de l'art ?
avec Jürgen Bock, critique d'art et commissaire d'exposition, Michelle Dizon, artiste et théoricienne de l'art, Andreas Fohr, artiste et théoricien de l'art, Aernout Mik et Société Réaliste
Il n'est pas anodin que des auteurs très différents se réfèrent au travail de Aernout Mik ou de Société Réaliste en convoquant les mêmes figures, celles du revenant, du zombie, du fantôme, de l'errant. Une figure qui se tend entre deux espaces contrariés où la temporalité est définie dans une dualité : elle se contracte et se distend en même temps. Flotter dans l'air et s'enfoncer dans la terre deviennent des états complémentaires, des moyens de maintenir en vie les soubresauts là où le corps avance ou s'absente. Ce corps n'est pas seulement physique, il est aussi celui qui crée mentalement le contact avec des expériences s'appuyant sur des renvois à l'utopie, à l'aliénation, à l'immigration, à l'architecture, à une historicité politique
samedi 12 mars 2011, 14 h

table ronde

▮ avec Giovanna Zapperi, historienne de l'art, Olivier Schefer, philosophe, et Société Réaliste
samedi 26 mars 2011, 14 h 30

publications

▮ ***Aernout Mik. Communitas***, sous la direction de Leontine Coelewij et Sabine Maria Schmidt, coédition Steidl Verlag / éditions du Jeu de Paume, avec le soutien exceptionnel des Amis du Jeu de Paume, 24,5 x 31 cm, 232 pages, 32 €

▮ ***Société Réaliste : Empire, State, Building***, textes de József Mélyi, Olivier Schefer, Société Réaliste et Giovanna Zapperi, coédition éditions Amsterdam / éditions du Jeu de Paume / Ludwig Múzeum, Budapest, 15 x 21 cm, 240 pages, 20 €

l'exposition à distance

Le site Internet du Jeu de Paume offre d'autres ressources : interviews filmées des artistes présentés ou des commissaires d'exposition, retransmission de conférences et de projections liées à l'exposition, propositions de parcours de visites, archives des expositions, éditions en ligne ou enregistrements sonores des colloques et des séminaires du Jeu de Paume, programme complet des activités.
www.jeudepaume.org

---

* entrée libre sur présentation du billet d'entrée aux expositions (valable uniquement le jour de l'achat) et pour les abonnés ; rendez-vous en famille sur réservation : 01 47 03 12 41 / serviceeducatif@jeudepaume.org
** entrée libre pour les étudiants et les moins de 26 ans

L'aménagement de l'espace éducatif et sa programmation ont bénéficié du concours de Neuflize Vie, mécène principal du Jeu de Paume, et d'Olympus France

Neuflize Vie ABN AMRO

OLYMPUS Your Vision, Our Future

et de la collaboration des **Amis du Jeu de Paume**